MORTYR **SZANSA NA EXPORTOWY HIT Z POLSKI!**

PC CD-ROM • SONY PLAYSTATION • SEGA SATURN • NINTENDO 64 • ARCADE

Gry Komputerowe

styczeń 1999 • cena 4.99 zł • index 324329 • issn 1230-9044

1/99

SPECIAL PREVIEW

Aliens vs Predator

Ostra Konfrontacja!

TERAZ WIĘCEJ 16 STRON

INNE RECENZJE

Rogue Squadron
Half Life • Thief
Grim Fandango

PORADY

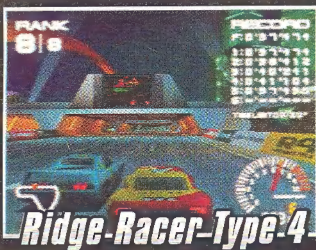
Tomb Raider 3
Grim Fandango
Populous 3
Colin McRae

Tomb Raider 3

Przeżyj Kolejną Przygodę z Larą!



Praca w Toku


Ridge-Racer-Type-4


G-Police-2


Discworld-Noir


Braveheart

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 1/99 (54)
rok siódmy

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl/gk.html

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Romuald Wawrzyniak (Jagd52)
Krzysztof Kiełmiński (Krzyś)

współpraca
Patrycja Wardzała, Karol Klepacz (Reset), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Dominik Kost (Kayackash), Rafał Szychowski (Szycha), Mateusz Przepiórkowski (Cthulhu) oraz (Gruby)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Natalia Nowak

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
Elanders
00-031 Warszawa
ul. Szpitalna 6 p. 8

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20

CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
PC GAMER PO POLSKU
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN

Prenumerata krajowa (I kwartał '99)
Należność (3 x 3.99 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 grudnia 1998 r.)

Z Nowym Rokiem



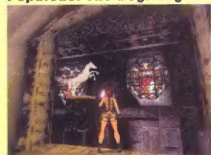
Właśnie rozpoczyna się ostatni rok naszego stulecia, a jednocześnie tysiąclecia. Dla wielu z Was to niezbyt znacząca data, ale dla mnie, wychowanego na lekturze science-fiction, nie jest ona obojętna. Na różne bowiem sposoby, często skrajne, przedstawiano nam kiedyś wizję świata na progu 2000 roku. Te ostatnie lata dwudziestego wieku dały jednak światu wynalazek, który radykalnie zmienił rynek branży rozrywkowej. Do akcji wkroczyły komputery i konsole do gier wideo, które zawładnęły umysłami większości młodego pokolenia niemalże na całym świecie. A tego niestety nie przewidzieli panowie fantaści w żadnej swojej książce s-f, która wpadła w moje łapki przed kilkunastu laty. Tymczasem gry, to współczesna rzeczywistość. Gramy i kochamy je chyba wszyscy. Nasze pismo od lat informuje o wszystkich nowościach rynkowych, recenzuje i opisuje je i tak będzie również w tym roku. Na jego dobry początek przygotowaliśmy całą masę recenzji świetnych gier, które ukazały się ostatnio: „Half Life", „Thief", „Settlers III", „Grim Fandango", „Pył" i wiele innych. Do tego w naszych „Poradach", też tłoczno: „Tomb Raider III", „Grim Fandango", „Populous III", „Colin McRae Rally", „Fallout 2". Ponadto, tradycyjnie „Nowości", „Zapowiedzi" i inne stałe działy. Dla tych którzy wybierają „Edycję CD" mamy specjalną niespodziankę. Na krążku znalazła się bowiem pełna gra „Przygody Hariboy'a". Na tym naszym zwariowanym rynku, gdzie każdy może napisać sobie „Exclusive", w tym przypadku mamy całkowitą wyłączność. Ta gra w polskiej wersji językowej dotychczas nigdzie się nie ukazała i nie można kupić jej w żadnym sklepie.

Pewnie zdziwiliście się gdy w numerze poprzednim znaleźliście dwie płytki CD. Niestety niewielki odsetek płyt z powodu wady fabrycznej nie był odczytywany prawidłowo. Zarządziliśmy ponowne tłoczenie płyt i na tak wszelki wypadek dorzuciliśmy tę drugą płytkę. Jeśli jednak jesteś wyjątkowym pechowcem i trafiłeś na egzemplarz z jedną i na dodatek masz z nią kłopoty, zadzwoń lub napisz. Z okazji Nowego Roku składamy wszystkim Czytelnikom najserdeczniejsze życzenia! **Redakcja**

Wydawnictwo ogłasza nabór do pracy. Poszukujemy współpracowników, recenzentów gier na PC, PlayStation, chętnych do prac redakcyjnych oraz osób dobrze zorientowanych w problematyce hardware i software PC.

w toku

porady



czytaj str. 26

ALIENS VERSUS PREDATOR

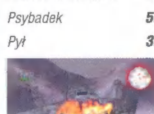
PREVIEW! *Długo Oczekiwany Thriller !!!*

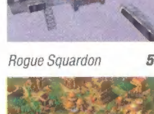
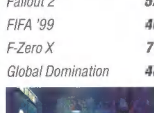
recenzje









Mam nadzieję, że właśnie za oknami Waszych domów leży ciepła i miękka kołdra śniegu, przygotowywujecie się do przyjęcia nowego roku i tylko przesmaczne zapachy świątecznej kuchni uniemożliwiają wam skoncentrowanie się na lekturze. Żebyście tylko z płyta do czytnika trafili, Kochani. W każdym bądź razie mam nadzieję, że Święty Mikołaj w tym roku zarzuci Was po prostu górą najświeższych gierek, umilając okres świątecznego łasuchowania. Cześć!

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Marcin Marzęcki. Dyżuruje on poniedziałku do czwartku w godzinach 11–15, pod numerem telefonu (0-22) 815-42-20.

Settlers III

BLUE BYTE
P100, 16 MB RAM, WIN 95

BlueByte to firma stara jak świat (noo, może trochę przeginam). Wydała nań wiele świetnych tytułów, ale chyba żaden z nich nie osiągnął takiego poziomu popularności, jak właśnie „Settlers". Najnowsze wcielenie naszych „osadników" to wspaniały przykład „natchnionego" sequela. Doskonała oprawa graficzna, poprawiona w wielu przypadkach część merytoryczna gry i niesamowity sampling – to po krótce najważniejsze cechy tego dziedzica chwalebnego tytułu króla strategii.



Warzone 2100

EIDOS
P166, 32 MB RAM, WIN 95

Strefa wojny? Hmmm, Eidos najwyraźniej powoli odchodzi od cycastych panienek na rzecz rasowej strategii real-time. Goście zdjęli gangsterskie kapelusze i przenieśli się w niedaleka przyszłość, kiedy to żelazne machiny (przypominające skrzyżowanie





Rogue Squadron

LUCASARTS
P166, 32 MB RAM, WIN95, D3D

W zasadzie mogliby dać sobie już spokój. Naprawdę! Czasami człowiek może zostać ze szczęką na kolanach gdy zacznie liczyć wszystkie tytuły dumnie prezentujące na swoim opakowaniu nalepkę Star Wars. I ten można spokojnie wcisnąć między nie. Ponownie zasiądziemy za sterami tak dobrze nam znanych myśliwców rebelianckich. Dziś coś dla miłośników radosnej, nieobciążonej hiperrealizmem rozpierduchy.



Hopkins FBI PL

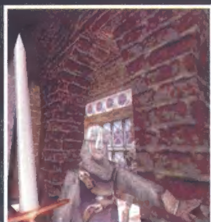


KULT
P133, 16 MB RAM, WIN 95

Życie agenta FBI jest trudne (cheee, no chyba że trafi do piwnicznej nory niejakiego Muldera – wtedy ma szansę na serial ;). Nasz bohater dostaje jednak do rozwiązania „standardową" zagadkę. Spróbuj swych sił w rozwiązaniu prawdziwie męskiego problemu. Ta klasyczna przygodówka znalazła na szczęście polskiego wydawcę i całkowicie spolszczona trafi do sklepów. Dziś możecie sycić oczy polskim demem, które powinno przybliżyć Wam ten produkt.



Thief



EIDOS
P166, 32 MB RAM, WIN 95

Nasz redakcyjny spec od rzeczy tajemnych, dziwnych i przerażających (np.ciepłe piwo), Suicide, po prostu zdębiał gdy odpalił ten produkt. Oto we wspaniałej oprawie 3D umieszczono ideę, przy której wszystkie FPP-owe szaleństwa wysiadają. Wcielasz się w postać średniowiecznego złodzieja, któremu lokalna gildia zleciła kilka „cichych robótek ręcznych". Do naszych zadań będzie należało opróżnienie skarbca miejscowego kupca, usunięcie z tego łez padołu niewygodnego wielmoży itp. Rzecz godna najwyższej uwagi!

Trespasser



ELECTRONIC ARTS
P166, 32 MB RAM, WIN 95

Zapolować na dinozaura? Dlaczego nie! Dziś nie potrzebujemy już przenosić do rzeczywistości dokonań pana Spielberga. Teraz wystarczy tylko pożyczyć od sąsiada zdalnie sterowaną kosiarkę do trawy, wypuścić ją na przydomowy trawniczek i w ten sposób markując pożyteczną społecznie harówkę oddać się w objęcia najnowszego shootera 3D – „Trespassera".

Heavy Gear 2



ACTIVISION
P166, 32 MB RAM, WIN 95

Jeśli lubujecie się w grzebaniu w silnikach, speeda daje Wam zapach benzynki i smród kordytu... to albo jesteście pirotechnikiem, albo powinniście zagrać w najnowszego „Heavy Geara 2". Zapewniamy Wam moc najnowszego, bardzo śmiercionośnego żelastwa.

Klingon Honor Guard

MICROPROSE
P166, 32 MB RAM, WIN 95

Są ludzie (do nich i ja należę) twierdzący, że goście z MicroProse od wielu lat wykonują swoją robotę niemal bezbłędnie i to czego się tkną zamienia się w hicior. Ciekawym doświadczeniem jest zapewne dla nich wpłynięcie na wody FPP shooterów. „Klingon Honor Guard" pokazuje, że teoria potrafi uniknąć kłopotów w zderzeniu z praktyką. Chłopaki z MicroProse odwalili kawał dobrej roboty pozwalając nam poznać z bliska anatomię tych przeklętych klingonów.

PONADTO NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:

S.C.A.R.S	Vivid Image	P166, 32 MB RAM, 3DFX
Dethkarz	Infogrames	P166, 16 MB RAM, Win95
Test Drive: Off Road 2	Accolade	P166, 32 MB RAM, Win95
Test Drive 5	Electronic Arts	P166, 32 MB RAM, Win95
Tomb Raider III	Eidos	P133, 32 MB RAM, 3DFX

PEŁNA GRA PRZYGODOWA CAŁKOWICIE PO POLSKU





UWAGA! TEJ GRY NIE KUPISZ W ŻADNYM SKLEPIE! GRA NIE BYŁA JESZCZE W POLSCE PUBLIKOWANA!

Przygody Hariboy'a

EXCLUSIVE




CONDOR SOFTWARE
486DX2, 8 MB RAM, WIN 95

Czekolandia to kraina słodyczy. Głównym celem jej istnienia jest dostarczanie na Ziemię co pewien okres nowego zestawu słodkości. Mieszkańcami Czekolandii są cukiereczki, lizaczki, czekoladki, ciasteczka i inne smakołyki, które żyją sobie w spokoju, dostatku i szczęściu. Pewnego razu tę sielankę przerwało zbliżające się niebezpieczeństwo. Trzy magiczne księgi, znajdujące się w trzech różnych krainach Czekolandii zostały skradzione. Tylko dzięki tym księgom możliwy jest transport słodyczy na Ziemię. Ty, jako Hairboy, musisz je szybko odnaleźć, zanim na Czekolandię spadnie wielka tragedia. Tak można skrótowo przedstawić fabułę tej sympatycznej przygodówki. Gra zapewni Wam z pewnością długie godziny świetnej zabawy, a to za sprawą bardzo przyjemnej dla oka grafiki i w pełni profesjonalnie stworzonej oprawy dźwiękowej – teksty czytają bowiem zawodowi polscy aktorzy.

Dodać też trzeba, że autorzy tworząc tę grę wzorowali się na wielu zagranicznych hitach, co zresztą doskonale odbiło się na jej jakości. Tak więc na co jeszcze czekacie – uruchomcie äHairboyaö" – świetną grę, którą macie praktycznie za darmo. ■






Interfejs czyli Sterowanie w Grze

Interfejs gry jest bardzo przyjazny. Sterowanie odbywa się za pomocą myszy. Aby bohater udał się w jakieś miejsce, należy je po prostu wskazać myszką. Żeby wziąć jakiś przedmiot, trzeba tylko na niego kliknąć. Drzwi, bramy, szafki, itp. otwieramy również klikając na nich myszą. Jak więc widzicie, sterowanie grą nie jest jakoś specjalnie skomplikowane i nie wymaga zbytnich poświęceń. ■

POSZUKIWANI!

za wysoką jakość, niską cenę i niezawodność działania

249,- PLN

KULAJ KOŁEM

- kierownica analogowa do PC
- analogowe pedały
- kąt obrotu 180˚
- dźwignia zmiany biegów
- ośmiokierunkowy cyfrowy pad

15,- PLN

MYSI KRÓL

- myszka do PC
- standard MS
- wysoka dynamika

SPRYTNA RĄSIA

39,- PLN

- analogowy joystick do PC
- 4 przyciski fire
- ergonomiczny kształt
- dla prawo- i leworęcznych
- wyświetlacz funkcji
- centrowanie w osi X i Y

UWAGA

DZIARSKI KCIUK

Niebawem rozpoczniemy poszukiwania

Wszelkich, wiadomości odnośnie poszukiwanych, udziela:



MULTI-STYK s.c.
04-744 Warszawa
ul. Kossakowskiego 42
tel. (0 22) 815 68 44
fax (0 22) 815 68 43

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ Z KRAJU I ZE ŚWIATA

NOWOŚCI

ze świata

• Activision w wielkim pośpiechu zdołał zakupić prawa do dziesięcioletniej wyłączności na używanie tytułu Star Trek od konsorcjum Viacom. Umowa dotyczy produkcji gier komputerowych, więc możemy założyć, że niebawem zasypią nas powalające gierki z kapitanem Kirkiem w tle.

• Maniacy „Unreal" mogą mówić o prawdziwym farcie. Na mocy porozumienia między Epic MegaGames, a Legend Entertainment bohater tego niezwykle klimatycznego FPP'a po raz drugi zostanie powołany do życia.

• Lionhead zaczyna mieć kłopoty. Zespół opuściła prawdziwa gwiazda, młody i utalentowany programista Demis Hassabis. Czy na tym ucierpią prace nad „Black & White"? Zobaczymy...

• Sarkający na „bezmózgowie" posiadaczy konsol stratedzy pecetowi będą musieli przełknąć gorzką pigułkę. Activision zapowiada wydanie w marcu 1999 roku swego megahiciora – „Civilization 2" w wersji PSX'owej. Czyżbyśmy mieli być świadkami strategicznej powodzi na PSX'ie?

• Japonię zaczęło ogarniać Dreamcastowe szaleństwo. Przed sklepami, w których rozpoczęto sprzedaż najnowszej konsoli Segi ustawiły się wielkie kolejki. Zapowiadany przez szefów firmy sukces przerósł chyba najśmielsze oczekiwania – w ciągu pierwszego tygodnia sprzedano 150 000 egzemplarzy konsoli i już wiadomo, że fabryki mogą nie nadążyć z ich produkcją. Klęska urodzaju?

■ WYDAWCA **EIDOS** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

Gangsters



Jeśli jeszcze nie mieliście okazji przyjrzeć się bliżej tzw. zorganizowanej przestępczości (uwaga! zbyt bliskie przyglądanie się grozi utrata zdrowia) to właśnie Eidos zamierza przeprowadzić lekcje wspominkową. Przeniesiemy się w lata dwudzieste naszego arcyciekawego wieku, do mieściny wyglądającej jak Chicago. Prohibicja, prostytucja, wymuszenia i inne dolegliwości społeczne będą dla nas chlebem codziennym. Jako początkujący szef gangu będziesz zmuszony, drogi Czytelniku, do stawienia czoła konkurencji i policji. A to tylko skromny początek drogi do przejęcia kontroli nad miastem. Wspaniały pomysł i wspaniałe wykonanie. Już w sklepach! ■

■ WYDAWCA **NINTENDO** ■ PLATFORMA **N64** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

Legend of Zelda

Panie i Panowie! Z przyjemnością informuję iż zbliżamy się do terminu, w którym ma ukazać się nowy action RPG na Nintendo 64 –„Legend of Zelda: The Ocarina Of Time."
W związku z tym ciekawym wydarzeniem zauważyłem ogromne zamieszanie w światku nintendowców. Wszyscy wymieniają się coraz to nowszymi informacjami nie mogąc się doczekać premiery. W Internecie zamieszczono nawet wywiad z mistrzem developerów na Nintendo – Miyamoto ,który jest współtwórcą całej serii Mario. „Zelda 64" w chwili wejścia na rynek będzie największym cartem na Nintendo jaki kiedykolwiek został wyprodukowany. Jego pojemność ma wynosić 256 megabitów (ok. 32 MB) czyli będzie dwukrotnie większy od np. carta z „Banjo Kazooje", który ma 128 megabitów. Daje to oczywiste korzyści, takie jak bogatsze textury, większy obszar gry itd. Trzeba przyznać, iż graficznie „Zelda" nie ma sobie równych, będzie też jedną z pierwszych gier obsługujących rozszerzenie pamięci o 4MB. Główny bohater, Link, będzie posiadał zupełnie nowe, nie spotykane jak dotąd umiejętności, jak np. jazda konno. Mistrz Miyamoto na





jednej z konferencji prasowych powiedział, iż w „Zeldzie" zostanie zastosowany zupełnie nowy system walki w 3D, który ma zrewolucjonizować dotychczasowe słabe rozwiązania na tym polu innych developerów. Aby przyciągnąć jeszcze bardziej uwagę graczy „Zelda 64" nie będzie miała carta w standardowym szarym kolorze tylko... w złotym!!! Ja kupię ją sobie gdy tylko wersja PAL dotrze do Europy. Czołem nintendowcy! ■

Voodoo 3

To nie żart. Już wiadomo, że dżentelmeni z 3Dfx nie zamierzają spocząć na laurach i patrzeć jak konkurencja powoli podgryza ich rynkową pozycje lidera w dziedzinie dopałek 3D. Tym razem atak powinien być miażdżący. Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że nową kartę planuje się wyposażyć w 32 MB RAM!!! Innych, równie szczegółowych i gorących informacji na razie brak, ale możemy tylko przypuszczać, że to cisza przed burzą. ■

■ WYDAWCA **INTERPLAY** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **STYCZEŃ**

Baldurs Gate PL



Pięciokompaktowa saga. Tym krótkim zdaniem należy podsumować ambitne działania CD Projektu, mające na celu wydanie w naszym kraju najlepszego RPG-a wszech czasów. Jak na prawdziwie epicką opowieść przystało będziemy mogli sformować ekipę wymiataczy uzbrojonych po zęby we wszelkiego typu żelaziwo, lub kilku rachitycznych magów z ich „drewnianym wyposażeniem". Oparty na systemie Forgotten Realms produkt powinien trafić do wszystkich miłośników. W naszym kraju smaczku sprawie dodaje fakt, że całość gry została spolszczona (największy chyba tego typu wyczyn w historii naszego rynku). Tytaniczny trud naszych ziomków będziemy mogli już niebawem docenić. Z zapowiedzi i tego co zdołaliśmy podpatrzeć wynika niezbicie, że będziemy mogli liczyć na prawdziwą perłę. ■

■ WYDAWCA **INTERPLAY** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **STYCZEŃ**

Wargasm

Mimo dość bluźnierczych (w naszym pięknym kraju, rzecz jasna) skojarzeń w tytule, musimy przyznać że wpłynięcie Infogrames na wody RTS wypada bardzo ładnie. Wspaniała oprawa 3D i niestandardowe rozwiązania czynią z produktu tych dżentelmenów prawdziwe arcydzieło. Na uwagę zasługuje fakt, że wykonawcą tego produktu był DID, co tłumaczy efektywność engine'u i sprawność innych rozwiązań. Pancerne zgrupowania wsparte powietrznym uderzenie, feria ognia, huku i wspaniałych eksplozji rozleje się na ekranach naszych maszynek już za chwilkę. Polecamy to dziełko wszystkim maniakom RTS – na pewno Was nie zawiedzie. ■

■ WYDAWCA **GREMLIN** ■ PLATFORMA **PC, PSX** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

Actua Soccer 3

Gremlinowcy naprawdę potrafią zaszaleć. Właśnie już za chwilę będziemy mogli na własne oczy przekonać się czy trzecia część sagi soccerowej jest tak udana jak poprzednie. Dość powiedzieć, że postarano się wesprzeć tytuł tak sławnymi nazwiskami, jak Alan Shearer, Olivier Berhoff czy George Weah. W grze znajdziemy kilkaset zespołów z Pucharu Świata (podają, że będzie około 10000 graczy). W tej manii statystycznej posunięto się nawet do tego, żeby obliczyć czas pogrywania – ustalono go na 96 godzin. To chyba jednak przegięcie, bowiem pogrywania w coś tak dobrego, okraszonego wyśmienitą grafiką 3D i do tego ciągle udoskonalanego nie da się zamknąć w tak marnym wyniku. My wierzymy, że trzecia część piłkarskiego maratonu przypadnie Wam do gustu. ■





ze świata

● Take 2 ujawniło właśnie, że ich najwspanialsze dziecko „Grand Thief Auto", w minionym roku sprzedano w ponad milionie egzemplarzy! Zachęceni tym wynikiem producenci zamierzają w październiku 1999 roku wydać część [illegible]. A nie mówiliśmy...

● Może zabrzmi to niewiarygodnie, ale jeden z największych światowych producentów nośników magnetycznych (i nie tylko) zamierza zacząć inwestować w rynek komputerowy nie poprzestając na produkcji płyt CD itp. TDK zamierza zainwestować w produkcję oprogramowania. Wiemy już, że wybrano PC-ta, Maca i PSX'a. Mocy przybywaj!

● Dorling Kindersley, jedna z największych grup zrzeszających specjalistów zajmujących się problematyką edukacji (i wydawca sporo oprogramowania o tym charakterze na PC), zamierza w najbliższym czasie zaingerować w rynek oprogramowania na Play-Station. W najbliższej przyszłości powinny więc i na tej konsoli pojawić się wyśmienite programy dla dzieciaków i młodzieży oferujące coś innego od nachalnych mordobić.

● Tekken na taśmie! Nie, nikt nie [illegible] naszego ulubieńca. Po prostu miłośnicy mangi będą mogli obejrzeć film animowany przedstawiający losy bohatera tego mordobiciowego serialu wszech czasów. No i trafiło na X Muzę. Co prawda jeszcze nie u nas, ale kto wie...

● „Rollercoaster Tycoon", tak właśnie nazywać się będzie najnowsze dziełko Chrisa Sawyera (dawny współtwórca hitów Sida Meiera). [illegible] do „Theme Parku" może jednak zabić ten [illegible]. Kilometrowe coastery i cała związana z ich utrzymaniem tematyka mogą być ciekawą [illegible]. Powodzenia Chris!

■ WYDAWCA **ACTIVISION** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **STYCZEŃ**

Quake 2: Net Pack 1



Mania „Q2" zaczyna zataczać coraz szersze kręgi. iD nie zasypuje gruszek w popiele i właśnie na dniach ma się ukazać najnowszy dodatek do naszego ulubieńca. Nazwany „Quake II Net Pack #1: Extremeties" prezencik zwierać będzie specjalnie dobrane i najlepiej wykonane dodatki do „kwaka" jakie można znaleźć w Internecie. Ta niezwykle smacznie wyglądająca paczka zawierać będzie także grywalną wersję dema „Quake III: Arena"! Produkt ten dedykowany jest najbardziej wytrwałym i fanatycznym graczom, którzy nie poprzestali tylko na wchłanianiu nowych leweli, a i sami zaczęli je tworzyć. Możemy tylko powiedzieć, że znajdziecie tam najbardziej udane eksperymenty, takie jak Rocket Arena 2, Action Quake 2, JailBreak, CAPTURE! i Rail Arena. ■

■ WYDAWCA **ACTIVISION** ■ PLATFORMA **PC, PSX** ■ PREMIERA **MARZEC**

Indiana Jones



Szalony profesorek powraca! Hmmm... naziści już byli, dzikie plemiona i sekty też. Teraz nadszedł czas na feminizację naszego herosa. Wyciągnięty z przygodówki trochę się stawiał, ale nowy engine 3D i możliwość obejrzenia swoich podeszw butów przekonały go ostatecznie. „Indiana Jones and Infernal Machine", bo tak ten produkt się zowie, wychodzi właśnie spod skrzydeł LucasArts na szerokie niebo giercowniczej nirwany. Nasz bohater tym razem zmierzy się z Wielkim Czerwonym Bratem i jego pomazańcami. Jest rok 1947 i Zimna Wojna zaczyna dąć coraz bardziej swym kwaśnym oddechem. Jeśli nie boicie się, to stawcie czoło nieznanemu. Chyba będzie warto. ■



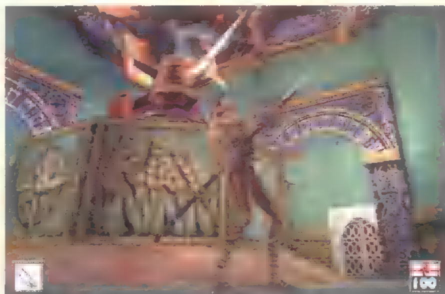
■ WYDAWCA **GREMLIN** ■ PLATFORMA **N64** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

Body Harvest



Ostatnio przeglądałem usilnie sajty dotyczące nowych gierek na Nintendo 64, w poszukiwaniu prawdziwie męskiej strzelaniny. I... wreszcie siepanina jakich mało. „Body Harvest" to nowa gra na Nintendo, która wstrząsnęła moim światem. Według producentów gra ma poobijać graficznie nawet „Banjoo Kazooje". Tak! Trzeba przyznać, iż screeny z gry wyglądają wprost przepięknie. Wreszcie będziemy mogli do piekła wysłać naprawdę wszystko, co dojrzą nasze patrzaki. Misji w grze ma być ponad 60, a będą one podzielone na pięć światów. W trakcie każdej nowej misji będziemy mogli wchodzić naszym bohaterem w różne pojazdy np. do czołgu, helikoptera, czy nawet taksówki. Muzyka w grze ma być lepsza niż w dotychczasowych produkcjach. Standardowo na Nintendo 64 dźwięk ma być w Dolby Surround. ■





■ WYDACA **ACTIVISION** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **JUŻ JEST**

Heretic II

Chyba znowu przeniesiemy się do nawiedzonej przez złe moce średniowiecznej krainki. W tę podróż bez powrotu zabierze nas Activision w swoim najnowszym dziele – „Heretic 2". Znajome ciuszki Corvusa i tym razem powinny na nas pasować i chyba przeszły przez niezły zakład krawiecki, he, he... Teraz będziemy musieli odnaleźć magiczną odtrutkę, która pozwoli na odzyskanie zachwianej równowagi między dobrem i złem. Do największych zmian zaliczyć trzeba przejście punktu popatrywania do „postlarowskiego" TPP. Zmodyfikowano nam arsenał dostępnych środków i całkowicie przebudowano engine. Ponoć położono większy nacisk na opcje multi-playerowego pogrywania, choć i w „singlu" gra będzie mogła nas naprawdę zadziwić. Już niezabawem na naszych łamach będziecie mogli bliżej przyjrzeć się temu objawieniu. ■

■ WYDACA **INFOGRAMES** ■ PLATFORMA **PC** ■ PREMIERA **STYCZEŃ**

Dethkarz

Równie zakręconych wyścigów samochodowych dawano już nie oglądaliśmy. Wyobraźcie sobie, że oto przed Wami staje życiowa szansa zostanie zawodowym kierowcą specjalnych pojazdów, zmagających się ze sobą na najdziwniejszych (m.in.) górskich trasach świata. Nasza maszyna przypomina swym wyglądem amerykańską „wielką stopę" i w towarzystwie jej podobnych dziwactw staje do śmiertelnych zapasów. Mimo dość prostej fabułki (a czego tutaj chcieć?) gra potrafi przyciągnąć naprawdę każdego gracza. Jej wielką zaletą jest wspaniała grafika 3D, wielka płynność na dość średniawych konfigach i niesamowita grywalność. Widać to dokładnie na każdym kroku i sądzić należy że wielu z Was może ostrzyć sobie zęby na ten tytuł. ■

Krucjaty Ciąg Dalszy!

25 [illegible] 1998 r. w [illegible] [illegible] się [illegible] czołowych polskich producentów oprogramowania edukacyjnego [illegible] rozrywkowego. W spotkaniu udział [illegible] firmy: Aidem Media, [illegible]tail, [illegible] [illegible], Lex, Optimus, Perfekt, PWN, Vulcan Media, WSiP i Young Digital Poland. Inne, np. Albion, Fogra i IPS [illegible] [illegible] [illegible] i [illegible] dla wspólnych przed[illegible]. Zebranym [illegible] firm udało się opracować wspólny plan działania, mający na [illegible] prowadzenie kampanii [illegible] [illegible]. Ma ona zostać przeprowadzona na łamach kilkunastu najbardziej poczytnych polskich pism komputerowych. Mamy [illegible] że te bardzo konkretne środki [illegible] konkretne efekty. ■

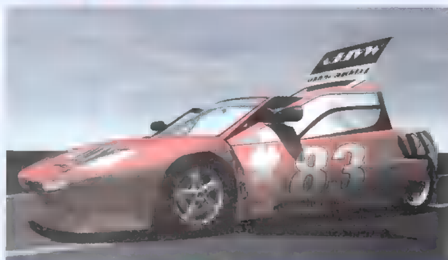
w toku

W bieżącym numerze GK, w dziale „W toku" znajdziecie sporo bardzo ciekawych tytułów z różnych gatunków. Zapraszamy do czytania, życząc jednocześnie miłej lektury!

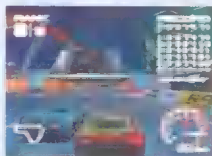
Platforma: **PSX**
Wydawca: **SCEE**
Producent: **Namco**
Premiera: **I Kwartał '99**

Ridge Racer 4

„Ridge Racer", [redacted] kawał historii PlayStation, [redacted] to pierwsza wielka gra wyścigowa na [redacted] maszynkę. Potem wszystkie następne części, [redacted] za-[redacted] murowane przeboje.



Sprzedały się w ogromnej liczbie egzemplarzy, a przez wielu graczy do tej pory uważane są za najlepsze wyścigi zręcznościowe na PlayStation. Na tegorocznej edycji targów Tokyo Game Show, pokazano „czwórkę" w akcji. Wszystkim oglądającym, oczy wyszły z orbit. Gra wymiata! Wprowadzono wiele zamian, które wpłynęły nie tylko na estetykę produktu, ale także na jego grywalność. Przede wszystkich dodano wreszcie rozsądną liczbę tras (teraz mamy ich osiem), co powoduje, że nie nauczymy się na pamięć wszystkich zakrętów w grze w ciągu zaledwie kilku godzin zabawy. Ponadto autorzy obiecują ponad 300 (!) samochodów. Co prawda będą to wymyślone wózki (Namco nie starało się [redacted] drogie licencje), a zawrotna liczba trzysta liczona jest ze wszystkimi modyfikacjami podstawowych samochodów, ale trzeba przyznać, że jest to imponujący wynik. Dużej zmianie uległa także grafika. Będzie ona pomykać w 60 fps'ach, w podwyższonej rozdzielczości. Jeśli dodamy do tego całkowicie nowy engine, który generuje wspaniałe efekty świetlne, ciekawe sposoby cieniowania i inne bajery, to mamy szansę zobaczyć najlepiej wyglądające wyścigi na PlayStation, a znając klasę Namco, gotowy jestem w to uwierzyć już na podstawie zapowiedzi. Wystarczy zresztą spojrzeć na screeny – czegoś takiego jeszcze nie było i pewnie jeszcze długo nie będzie. Ponadto oczywiście znajdziemy opcję dla dwóch graczy oraz nowość w serii, tryb „Grand Prix Mode", będący czymś na wzór „Gran Turismo" w „GT". Najciekawsza wiadomość dotyczy jednak nowego pada, który Namco wypuszcza wraz z grą. Nosi on roboczą nazwę JogCon i będzie połączeniem zwykłego analoga z mini-kierowniczką (looknijcie na screen obok). Najfajniejszą jednak funkcją tego pada będzie opcja feedback. W uproszczeniu polega to na tym, że podczas ostrej jazdy, pad nie tylko wibruje, ale jeszcze zachowuje się tak, jak prawdziwy samochodów – kierownicę odrzuca, gdy uderzymy w bandę, a na ostrych zakrętach trudniej jest sterować kołami w stronę przeciwną do kierunku zakrętu. Moim skromnym zdaniem będzie to jeden z najlepszych wyścigów na naszą szarą konsolkę, [redacted] ja osobiście, czekam na niego z utęsknieniem. **Baron Jack**





Dołączenie drugiego krążka z „podrasowaną" pierwszą częścią Ridge Racera jest bardzo fajnym posunięciem - oprócz najnowszego hitu dostajemy także klasykę w dobrym stylu.













Platforma: **PC**
Wydawca: **Eidos**
Producent: **Red Lemon**
Premiera: **II Kwartał '99**

Braveheart

„Waleczne Serce"? Zaraz, zaraz – czy to nie jest gościu, który... ...biega w spódniczce w szkocką kratę i depiluje sobie nogi? Ależ tak! Nie tak dawno mieliśmy okazję oglądać jego niesamowite przygody na ekranach kin!



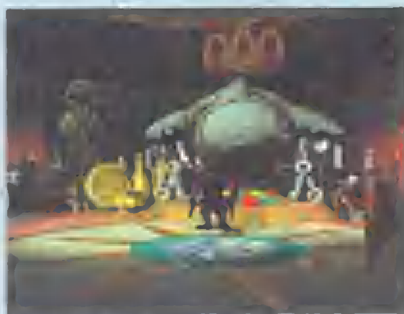
Już niedługo dzięki firmie Red Lemon będziemy mieli okazję wczuć się w klimaty trzynastowiecznej Szkocji i odczuć ówczesną, specyficzną sytuację, tak jak odczuwał ją niejaki William Wallace. Zaczynamy jako przywódca małego klanu – naszym zadaniem będzie branie udziału w krwawych bitwach, zjednoczenie Szkotów pod wspólnym sztandarem i zrobienie totalnej rozpierduchy w Anglii. Aby dokonać tych niezwykłe chwalebnych czynów będziemy musieli m.in. budować nowe jednostki, bazy wypadowe, spowodować rozrost ludności, zawierać sojusze z innymi klanami oraz zdobywać kontrolę nad różnymi zasobami. Jak zapowiadają autorzy gry są to tylko jedne, z wielu elementów ekonomicznych „Braveheart'a". Goście chcą koniecznie uniknąć zdegradowania czynnika ekonomicznego, jak to ma miejsce w wielu grach o profilu militarnym. Tak naprawdę kwintesencją tej gry mają być niesamowite, dynamiczne potyczki przeprowadzane w środowisku trójwymiarowym (coś w rodzaju „Mytha"). Goście z Red Lemona uparli się, że w ich grze nie będzie mordobicia, którego głównym aktorem jest brygada złożona z 10 ludzi. Bitwy będą zrobione z niezwykłym rozmachem – w czasie rzezi po placu boju będą biegały setki wojowników (spodziewajcie się totalnej masakry oglądanej za pomocą dynamicznej kamery). Oczywiście od razu nasuwa się pytanie „Jak zniesie to mój sprzęt?". Cóż, oczywiście trzeba będzie mieć jakąś sensowną maszynkę, najlepiej z akceleratorem, nie musi to być jednak potwór! „Zaraz, zaraz" – powie ktoś – „jak to jest możliwe? Grafika 3D, setki wojowników i nie trzeba monstrum z wiatrakiem wielkości Katedry Sykstyńskiej?". Goście z Red Lemon obeszli ten problem stosunkowo łatwo: jak już wcześniej wspomnieliśmy akcja rozgrywa się w Szkocji, która jest po prostu pełna surowych krajobrazów. Z tego powodu tworzenie terenu nie będzie stanowiło zbyt dużego obciążenia dla dopałki i procesora... „Braveheart" będzie niewątpliwie ucztą dla wszystkich maniaków gier taktycznych. Jak twierdzą autorzy znajdziemy tu dużą różnorodność typów jednostek, a ponadto będziemy mieli możliwość stosowania przeróżnych formacji bitewnych. Dzięki temu można będzie np. rozegrać po swojemu słynną naparzankę z filmu „Braveheart" (tak a propos – tytuł gry oczywiście został kupiony na podstawie praw licencyjnych...). Innym ciekawym aspektem „Braveheart'a" będzie polityka. Na ten element gry zwrócono szczególną uwagę, dzięki czemu część sytuacji będzie można rozwiązać za pomocą zręcznej dyplomacji, a nie tylko miecza. Oczywiście istnieje również możliwość mniej wyrafinowanych działań, bowiem do naszej dyspozycji oddano również szpiegów, dzięki którym można będzie zdobyć informacje na temat potęgi militarnej naszych sąsiadów. Dzięki dobrze przeprowadzonemu zwiadowi będzie można także uzyskać informacje na temat ukształtowania terenu oraz występowania złóż surowców. „Braveheart" zapowiada się na naprawę mocną gierę. Jeśli zapowiedzi zostaną w pełni zrealizowane może się ona okazać pozycją niezbędną w zbiorach każdego szanującego się stratega. Czekam na nią z zapartym tchem! ***Suicide***

Dobrze zapowiadająca się bitwa zrealizowana w pełnym 3D, rozwinięty aspekt polityczny (będą szpiedzy!), ekonomia ma być bardzo istotnym czynnikiem.



Platforma: PC
Wydawca: GT Interactive
Producent: Perfect Ent.
Premiera: I Kwartał '99

Discworld Noir





Miłośnicy twórczości Terry'ego Pratchetta, a w szczególności „Discworlda" – szykujcie się na kolejną, „ekscentryczną niczym żyroskop" i odjechaną produkcję. Powstaje nowa gra inspirowana tą przewspaniałą serią!





Cohen Barbarzyńca, Rincewind Dwukwiat to brygada, która potrafi rozwalić chyba największych smutasów. Chyba nie ma takiego człowieka, który by przerobił od deski do deski serii „Discworld" i stwierdził, że to dno (jeśli jest, niech poda swój adres i stanie ze mną na udeptanej! Dla nikogo więc nie było zaskoczeniem, że wersja książkowa została przerobiona na komputerową. W niedługim czasie gra stała się jedną z najlepiej sprzedających się, zrobiono więc jej kontynuację, która również przyniosła wydawcom kupę szmalcu. Wydawało się, że ukazanie się części trzeciej jest już tylko kwestią kilku miesięcy. Ku zdziwieniu gawiedzi, „trójeczka" nie pokazywała się, a na dodatek nikt nie wiedział dlaczego. Istnieje teoria mówiąca, że „jeśli nie wiadomo o co chodzi, na pewno chodzi o pieniądze". Tak było i w tym przypadku. Firma Perfect Entertainment pozwała Psygnosis do sądu, za niepłacenie należnych im tantiem. Nie będąc dłużną Psygnosis wniosła oskarżenie przeciwko PE o niedotrzymanie umów kontraktowych. W końcu doszło do porozumienia, dzięki któremu Perfect Entertainment mogła udać się do GT Interactive z propozycją wydania kontynuacji „Discworlda". Jak będzie wyglądał „Discworld Noir?" Przede wszystkim autorzy obiecują bardzo duży stopień komplikacji fabuły oraz wyrazistość postaci występujących w grze (będzie ich w sumie 65, a ponadto już teraz wiadomo, że zostaną wyrenderowane, zaś główny bohater będzie się składał z 2000 wieloboków). Dzięki temu posunięciu „DN" będzie mógł bawić gracza przez znacznie dłuższy czas niż jakakolwiek inna przygodówka.



Najbardziej rzucającą się w oczy zmianą ma być grafika tworzona za pomocą elementów prerenderowanych oraz tworzonych w czasie rzeczywistym obiektów trójwymiarowych. W grze znajdzie się ponad 70 lokacji, prezentowanych za pomocą dynamicznej kamery. Poza postaciami (na które zwrócono szczególną uwagę, czyniąc je bardziej złożonymi) będzie to chyba największa rewolucja w grze, ponieważ element za który „Discworlda" kochali wszyscy nie zmieni się... Oczywiście mam tu na myśli niesamowite, burleskowe, zaskakujące, abstrakcyjne i inteligentne poczucie humoru Pratchetta. Chłopaki z Perfect Entertainment wpadli na niesamowity pomysł połączenia fantasy z... czarnym kryminałem (ciekawostką jest to, że sam Pratchett podszedł do owego pomysłu z ogromnym entuzjazmem)! Główny bohater o imieniu Lewton jest klasyczną parodią detektywa z lat 40. Ogólnie rzecz biorąc „Discworld Noir" ma być rodzajem detektywistycznej przygodówki, nabijającej się ile wlezie z kanonów czarnego kryminału. Możemy spodziewać się naprawdę powalających dialogów, gdyż nad ich tworzeniem czuwa mistrz Terry! „Discworld Noir" zapowiada się na naprawdę odjechaną gierę. Jeśli wziąć pod uwagę fakt, że poprzednie części komputerowej edycji tej serii były dobre, a proces powstawania trzeciej kontroluje Pratchett należy spodziewać się totalnej zwały! Już się nie mogę doczekać...

Suicide

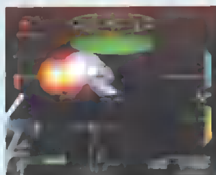


„Discworld Noir" ma być rodzajem detektywistycznej przygodówki, nabijającej się ile wlezie z kanonów czarnego kryminału.

Platforma: PC, PSX
Wydawca: Psygnosis
Producent: Psygnosis
Premiera: I Kwartał '99

G-Police 2

Psygnosis potrafi czasem zrobić naprawdę niezłą grę. Wspomnijmy chociażby „Wipeout 2097", „Destcution Derby", czy „G-Police". Resztę tytułów celowo pomijam, bo mi niezbyt przypadły do gustu („ODT" akurat mi się nie podobał).





Ale czy „G-Police" był taki doskonały? W zalewie podobnych shooterów wyróżniał się niezłą oprawą graficzną i klimatem. Ale nie wydaje mi się żeby ten tytuł na tyle dobrze się sprzedawał, aby od razu robić kontynuację. A może się mylę?

„G-Police 2: Weapons of Justice" (pełny tytuł gry) zaczyna się tam, gdzie skończyła pierwsza część. Po zaprowadzeniu porządku w mieście i kilku latach spokoju, kiedy to tytułowa organizacja G-Police zdobyła władzę w mieście, zaczyna się znowu dziać coś niedobrego. Wybuchają kolejne zamieszki, a zbrodnicze syndykaty zaczynają mieć coraz większe wpływy... Oddziały doskonale przeszkolonych komandosów wysłane przez rząd próbują tłumić zamieszki, likwidując przy tym także Twoich pracowników... Tak ma się mniej więcej przedstawiać fabuła sequela „G-Police". Moim zdaniem, każdy pretekst jest dobry, aby miłośnikom podniebnych strzelanin zaprezentować coraz to efektowniejsze sposoby eliminowania przeciwnika...

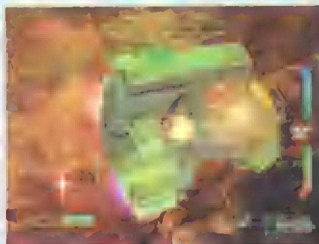




Do dyspozycji gracza zostanie oddane pięć maszyn, które będą się różnić między sobą znacznymi parametrami, jak i również uzbrojeniem. Technika sterowania i strzelania pozostanie niezmieniona. Chyba dobrze, bo się to sprawdziło. Zapowiadanych jest ponad trzydzieści nowych misji. Połowę z nich będziemy przemierzać pojazdami lądowymi (nareszcie!) i powietrznymi. Na pewno ucieszy wszystkich fakt, że będzie około 25 sztuk nowego uzbrojenia.

Wprowadzono nareszcie wątek strategiczny, który będzie polegał na tym, iż będziemy mieli pod ręką pięciu skrzydłowych, czekających na nasze rozkazy. To już jest coś. W końcu z ordynarnej strzelaniny, „G-Police 2" zmieni się w quasi-symulator. Nie wspomniałem jeszcze o tym że każda misja będzie poprzedzana filmowym wstępem, a zakończenia poszczególnych misji będą się układać w spójną fabułę.





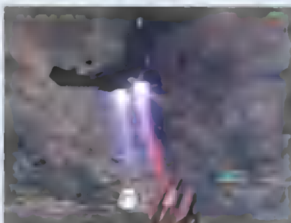
Poprawiono również inteligencję komputerowego przeciwnika. Już nie będzie ataków kamikaze - tym razem przeciwnicy będą współpracować ze sobą i robić zasadzki w newralgicznych punktach (tunele, skrzyżowania). To mi się podoba. Oczywiście znacznej zmianie uległa grafika. Gra będzie pracować w podwyższonej rozdzielczości (PSX) i obsługiwać będzie większość dostępnych akceleratorów graficznych (PC). Warto zwrócić uwagę na świetne efekty świetlne i doskonałe tekstury otoczenia (budynki, samochody).

„G-Police2" będzie obsługiwał Dual Shocka i Analoga.

O tym, czy wszystkie zapowiedzi autorów nie okażą się hasłami reklamowymi kolejnej strzelaniny, przekonamy się już na wiosnę 1999 roku (w wersji PC i PSX). I jeszcze jedno: warto czekać na ten tytuł, bo szykuje się niezła jatka - 30 misji, 25 rodzajów uzbrojenia, ciekawa fabuła. Ale błąka mi się po głowie jedna myśl: czy w przypadku kiedy wyjdzie „Descent 3", „G-Police 2" nie skryje się w jego cieniu? ***Szycha***

Do dyspozycji gracza zostanie oddane pięć maszyn, które będą się różnić między sobą znacznymi parametrami, jak i również uzbrojeniem. Technika sterowania i strzelania pozostanie niezmieniona.







Platforma: **PC**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Psygnosis**
Premiera: **Marzec**

Lander

Psygnosis jest jedną z najbardziej niestałych firm na rynku (zaraz po Midway). Raz produkują prawdziwy hit („Wipeout", „Colony Wars"), a raz kompletnego gniota („O.D.T", „Psybadek").



Dochodziły nawet do mnie słuchy, iż Psygnosis znajdowało się na krawędzi bankructwa. Ostatnio jednak powoli, lecz skutecznie starają się przywrócić dobre imię firmy, zapowiadając coraz to lepsze tytuły. Właśnie taką produkcją, która może trochę namieszać na światowym rynku gier jest „Lander". Dawno już na PeCeta nie mieliśmy okazji do pogrania w jakąś porządną strzelaninę. „Incoming", który miał stać się wielkim hitem okazał się być totalnym niewypałem, głównie ze względu na wymagania sprzętowe, za proste misje i małą różnorodność terenu. Dlatego wszyscy jesteśmy rządni wymiatającej strzelaniny.

„Lander", będzie jedną z pierwszych gier zrobionych przez Psygnosis na nowy czytnik DVD (co za tym idzie będzie miał wszystkie filmy w formacie MPEG2). Szczerze mówiąc jest to jedna najładniejszych gier jakie w życiu dane było mi oglądać. Fajerwerki graficzne, takie jak wybuchy czy wystrzały (lasery, wyrzutnie rakiet, działa plazmowe) wyglądają wprost przecudnie. Oczywiście gra będzie wymagała mocnego akceleratora 3D, aby poradzić sobie z przetwarzaniem takiej ilości grafiki. Są nawet zmienne warunki pogodowe, takie jak deszcz, czy śnieg. Takim efektom graficznym będą towarzyszyć równie wspaniałe efekty dźwiękowe. Wszystkie dźwięki zostały zapisane w formacie Dolby Digital, tak aby posiadacze kart dźwiękowych Soud Blaster PCI 128 czy Soud Blaster Life mogli się rozkoszować prawdziwie przestrzennym dźwiękiem. Autorzy zapewniają też wspaniałą grywalność. Gra ma nawiązywać klimatem do prehistorycznych strzelanin wprost z Amigi, lecz graficznie ma przebijać wszystko co ukazało się do tej pory na najróżniejsze platformy sprzętowe. Będzie ciekawie!

Natas







„Lander", będzie jedną z pierwszych gier zrobionych przez Psygnosis na nowy czytnik DVD (co za tym idzie będzie miał wszystkie filmy w formacie MPEG2). Szczerze mówiąc jest to jedna najładniejszych gier jakie w życiu dane było mi oglądać.

Platforma: **PSX, PC**
Wydawca: **Psygnosis**
Producent: **Attention To Detail**
Premiera: **Marzec**

Rollcage

Z pewnością większość z Was słyszała o wspaniałych wyścigach „Wipeout". Do dziś nie mają nic zdolnego zagrozić im konkurenta, który mógłby im dorównać oprawą audio-wizualną i hiperdynamiczną akcją.



Sytuacja ta jednak nie potrwa już długo, ponieważ niebawem (a dokładniej w marcu 1999 roku) do naszych ukochanych konsolek (i pecetów również) dostanie się gierka o nazwie „RollCage". Gra jest nieoficjalną następczynią „Wipeouta". Ściganie się i eliminacja konkurentów – to jej główne reguły – ale teraz, wedle obietnic autorów, wszystko jest ładniejsze, szybsze i jeszcze bardziej grywalne. Bryczki nie unoszą się już nad torem dzięki polom siłowym, ale poruszają się bardziej tradycyjnie – na kołach. W związku z tym kierowanie pojazdem przypomina teraz bardziej jazdę zwyczajnym bolidem. To chyba największa zmiana w idei gry.

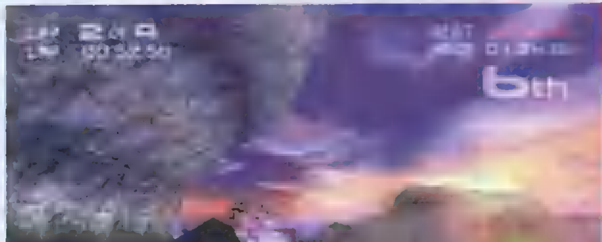
Poza tym, autorzy zapowiadają 6 różnych postaci do wyboru – do każdej z nich przypisane są odmienne wózki, różniące się przyśpieszeniem, prędkością maksymalną, łatwością prowadzenia, itp. Ścigać się można po dwudziestu torach (w tym również specjalnych, przeznaczonych do trybu multiplayer) bardzo różniących się wyglądem, ukształtowaniem i stopniem trudności.

Podczas jazdy można napotkać rozmaite power-up'y, dzięki którym możliwe jest na przykład gwałtownie podwyższenie prędkości swego pojazdu, zmodernizowanie broni, pancerza albo zrobienie przeciwnikom małego psikusa, w postaci pokrycia lodem znajdującej się przed nimi nawierzchni. Akcja gry jest bardzo szybka i to nie tylko dlatego, że bolidy osiągają prędkości rzędu 600 kilometrów na godzinę, ale również z powodu dopracowanego, tworzonego w trudzie i znoju engine'u, który wyciska z konsoli 40 klatek na sekundę.

Więcej szczegółów autorzy jeszcze nie ujawniają, ale możemy być stuprocentowo pewni, że gra stanie się hitem. Przecież Psygnosis dysponuje wspaniałym zespołem developerskim, który zdobył już w tworzeniu gier na PSX'a wielkie doświadczenie. Czekam na „RollCage" z wielką niecierpliwością i jestem prawie pewien, że się nie rozczaruję. ***Krzychoo***

Na trasie napotkamy mnóstwo rozmaitych power-up'ów, dzięki którym skutecznie będzie można spowolnić przeciwników.



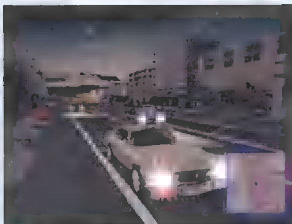


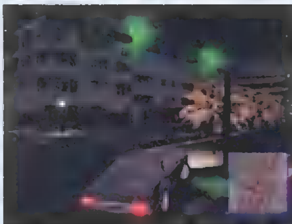












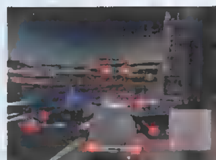
Driver

Platforma: **PSX, PC**
Wydawca: **Infogrames**
Producent: **Reflections**
Premiera: **Kwiecień / Październik**



Grupa developerska Reflections, która zasłynęła przede wszystkim z obydwu części „Destruction Derby", [redacted] za-[redacted] wydać [redacted] kolejną samochodówkę. [redacted] „Driver", [redacted] jak [redacted] poprzednich produkcjach firmy, również będziemy się mogli rozbijać samochodami, [redacted] nie będzie [redacted] już główna idea gry.

Muszę szczerze przyznać, że o takiej grze jak „Driver" marzyłem od bardzo dawna. A o co w niej chodzi? Właśni o to, że nie ma tutaj ściśle określonych reguł. Jeździmy sobie po prostu po kilku największych miastach Stanów Zjednoczonych, takich jak Miami, Los Angeles, San Francisco, czy Nowy Jork i wykonujemy różne zadania. A to raz musimy kogoś gdzieś zabrać, innym razem kogoś przejechać, albo pomóc w ucieczce kolegom, którzy napadli na bank. Przywodzi mi to bardzo bliskie skojarzenia z fenomenalnym „Grand Theft Auto". Tym bardziej, że po ulicy jeżdżą inne, zwykłe samochody, na skrzyżowaniach zmieniają się światła, a po chodnikach wędrują sobie piesi. Do tego jazda odbywa się bez żadnych ograniczeń - można skrócić sobie drogę jadąc przez jakiś park, wjeżdżać na chodniki albo parkingi. W odróżnieniu od „GTA", gdzie samochód i jego otoczenie widzieliśmy z lotu ptaka, w „Driver" można wejść do środka i obserwować wszystko oczyma kierowcy. Ach... to musi być wspaniałe. Trzeba się jednak liczyć z tym, że bardzo trudno jest umieścić w jednej grze tak wielki obszar, po którym możemy się poruszać (każde z miast zawartych w „Driver" jest co najmniej kilkukrotnie większe od Warszawy). Ale jestem dobrej myśli i sądzę, że autorzy zrobią jedną z lepszych i oryginalniejszych samochodówek, jakie dotąd widzieliśmy. A może Polacy pokusiliby się o zrobienie takiej gry - jeździło by się po Warszawie, można by tak podjechać jakąś sportową bryką na Marsa 6... i zryć trawniczek przed redakcją. Albo „rozładować" korek na Marszałkowskiej. ***Krzychoo***







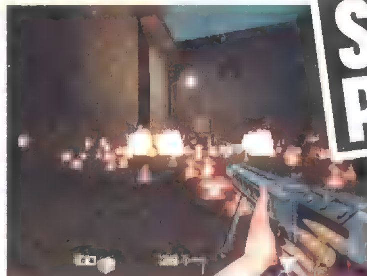
To naprawdę wielkie obszary, i nie wyobrażam sobie jak można umieścić je w jednej grze. Trzymam jednak autorów za słowo.

MESJASZ POLSKICH GIER FPP NADCH

MORTYR

SPECIAL PREVIEW

Nie sądziłem, że po wybuchu bomby atomowej zwanej „Half-Life" znajdzie się jeszcze inny FPP-shooter, który pozwoli mi odetchnąć. A jednak...





MINI WYWIAD

Gry Komputerowe: Jak długo pracujecie nad „Mortyrem"? Podobno od ukazania się [illegible] wszego [illegible].
Paweł Kalinowski: Pierwsze prace nad [illegible] się na [illegible] 1996 roku. Wówczas o rewolucji „Quake" dopiero się [illegible]. Tytuł roboczy brzmiał „Intercolaris", a nad enginem pracował Sebastian Zieliński, który dorobił się 9 gier na [illegible].
GK: Ile ludzi [illegible] nad „Mortyrem"?
PK: Nie [illegible] osób trzecich, nad „Mortyrem" w [illegible] czoła pracuje 9 osób – czterech programistów, czterech grafików i jeden muzyk. Warto zaznaczyć, że skład zmieniał się cztery razy, nim do roboty zabrali się właściwi ludzie.
GK: No właśnie, dlaczego aż cztery razy?
PK: Cały problem w tworzeniu gry FPP polega na tym, że dział artystyczny chce [illegible] nowe rozwiązania działowi inżynieryjnemu, a ci z kolei [illegible] naprzeciw ze swoimi propozycjami. I tak [illegible] się niezgodności, co z kolei prowadzi do rozpadu składu.
GK: Na co kładziecie największy nacisk?
PK: Przede wszystkim chcemy sprzedać „Mortyra" w jak największym nakładzie ;) [illegible] do stworzenia znakomitej gry w single-player. Chcemy [illegible] graczowi jak najlepszych wrażeń. [illegible], aby odświeżył sobie godziny grania w „Wolfestein".
GK: Hmm... Czy wzorowaliście się na „Wolfestein"?
PK: Może nie tyle, co się [illegible]. Po prostu chcieliśmy [illegible] klimat, przygodę.
GK: Dobrze. Co z trybem rozgrywki [illegible]
P.K: Oczywiście pracujemy nad tą [illegible], ale raczej nie liczymy na [illegible]. Dostępnych [illegible] 9 mapek – 4 deathmatchowe, 4 cooperative i jedna capture the flag.
GK: Co stanowiło dla Was [illegible]
PK: [illegible] rozrywki z [illegible] realizmem. Kiedy inne firmy skupiają się na jednej z tych opcji, my [illegible] pójść na kompromis.
GK: Czy [illegible] można zabić przeciwnika jednym strzałem w [illegible]! Takie rozwiązanie to ostatni krzyk mody.
PK: Nie, zdecydowanie nie. [illegible] drugiej strony gra robi się za łatwa.
GK: Na koniec dosyć drastyczne pytanie: czy [illegible] w stanie czymś zaskoczyć? Czy wprowadzi jakieś nowe [illegible]
PK: Powiedzmy sobie szczerze: przy obecnej konkurencji bardzo trudno coś nowego wprowadzić. Rynek gier komputerowych porusza się niewiarygodnie szybko, [illegible] zbliżamy się do ideałów. W zasadzie największym ograniczeniem jest [illegible], jakiego używają gracze. W [illegible] do innych FPP-Shooterów, „Mortyr" jest [illegible]. Miejsca, które występują w grze, miały kiedyś własne odpowiedniki. Także bronie są realistyczne. [illegible] może nie [illegible], ale za to [illegible].
GK: [illegible] i życzę powodzenia!

Po całym dniu spędzonym w firmie Mirage Software grając w „Mortyra", nie tyle co zregenerowałem siły, ale i zapomniałem o całym Bożym świecie oddając się niesamowicie wciągającej rozrywce. Zupełnie jakbym czytał dobrą książkę.

W 1944 Roku...

Akcja przenosi gracza w czasy II Wojny Światowej. Wynalezienie w 44 roku przez niemieckiego uczonego wehikułu czasu wywarło kolosalny wpływ na dalsze dzieje ludzkości. Naziści postanowili przenieść się



ODZI WIELKIMI KROKAMI...

o ponad 150 lat naprzód. Ku ich zdziwieniu podziemna siatka faszystowska trzymała się wyjątkowo dobrze. Posiadała ona duże wpływy i przede wszystkim wysoce zaawansowaną technologię, którą po przeniesieniu do roku 44 pozwoliłaby wygrać wojnę. Hitler (sic!) wykorzystał tę możliwość, dzięki czemu podbił świat. Szybko okazało się, że zabawa z czasem niesie za sobą katastroficzne skutki. Nieziemskie sztormy, trzęsienia ziemi, niszczące się lasy, niewyjaśnione zniknięcia ludzi. Początkowo te zjawiska występowały sporadycznie, jednak z biegiem czasu zaczęły się coraz bardziej uwidaczniać.

Jurgen Mortyr, jajogłowy nazista, zaczął podejrzewać, że za tymi wszystkimi anomaliami stoją nazistowskie grupy przywódcze. Aby przywrócić prawowity porządek, postanawia przenieść w czasie jednego z najlepszych żołnierzy, aby ten zniszczył wehikuł. Tym żołnierzem wysłanym na samobójczą misję był jedyny człowiek, któremu Jurgen ufał – jego syn, Sebastian Mortyr.

Niezapomniana Dawka Wrażeń

Pierwsze uruchomienie i pierwsze zaskoczenie: „Mortyr" jest naprawdę niezły – ba! – jest świetny i wciągający. Nim się zorientujesz, zostaniesz złapany w sidła grywalności, a wymknięcie nie przyjdzie Ci tak łatwo. Będziesz musiał przechodzić wszystkie poziomy, zaliczając secret place'y i zabijając wszystkich nazistowskich oficerów, a nie jest to wcale łatwe. Kiedy przeciwnicy czują się zagrożeni, uciekają, by wezwać swoich kumpli. Kiedy zaś znajdą się w lepszej sytuacji, gromadzą się w kupę i nacierają na bohatera. Zupełnie jak na prawdziwej wojnie. Mimo to, nie ulega wątpliwości, że kod sztucznej inteligencji nie jest jeszcze dokończony i wymaga kilku poprawek (przeciwnicy mają dziwną tendencję do podchodzenia do Sebastiana).

Jeżeli chodzi o arsenał, dostępnych jest na razie 6 typów uzbrojenia: zwyczajny pistolet Parabellum,



strzelający ostrą serią MG-42, bliźniaczo podobny do kałasza Schmeisser, odpowiednik quake'owskiej rakietnicy Panzerfaust i Mauser tzw. „one shot, one kill". A kiedy skończy Ci się amunicja, przyjdzie Ci walczyć nogą. Z tej całej zgrai Mauser spodobał mi się najbardziej, a to ze względu na jego podobieństwo do Rail'a.

Design leveli wykonany jest nienagannie. Przede wszystkim nie spotkasz tu nierealnej planety szokującej ogromem („Unreal"), pustych hal („Quake 2"), czy też kompleksu naukowego („Half-Life"). Wszystkie lokacje są realne, rzeczywiste – ba! – część z nich istniała naprawdę. Autorzy włożyli weń dużo pracy. I jak na dłoni widać to po dobrze przemyślanych lokacjach, doskonale skonstruowanych korytarzach. Jeżeli sądzicie, że „Mortyr" nie będzie Was w stanie niczym zaskoczyć, poczekajcie do premiery, na którą niestety przyjdzie jeszcze troszeczkę poczekać.

Jest Pięknie

Za stronę techniczną gry autorom należą się wielkie brawa. Autorzy nie korzystali z wykupionego engine'u, tylko od zera tworzyli swój własny mechanizm. Mimo to grafika prezentuje się nad wyraz ładnie.



Małe Porównanie

Porównanie screenów z konkurencyjnymi produkcjami [redacted] że „Mortyr" to kawał solidnej roboty. A pomyśleć, że autorzy to wszystko będą dopieszczać. BRRR!



QUAKE 2



UNREAL



SIN



HALF LIFE

Wszystkie trójwymiarowe obiekty obłożone zostały dużą ilością barwnych i przepięknych tekstur robią swoje (z resztą sami spójrzcie na screenshoty. Tak na marginesie: nie lubię używać tego sformułowania, jednak w tym przypadku jest ono najtrafniejsze). Szczególnie pociesza myśl, że nad tym wszystkim pracowali Polacy. Raz jeszcze: wielkie brawa!

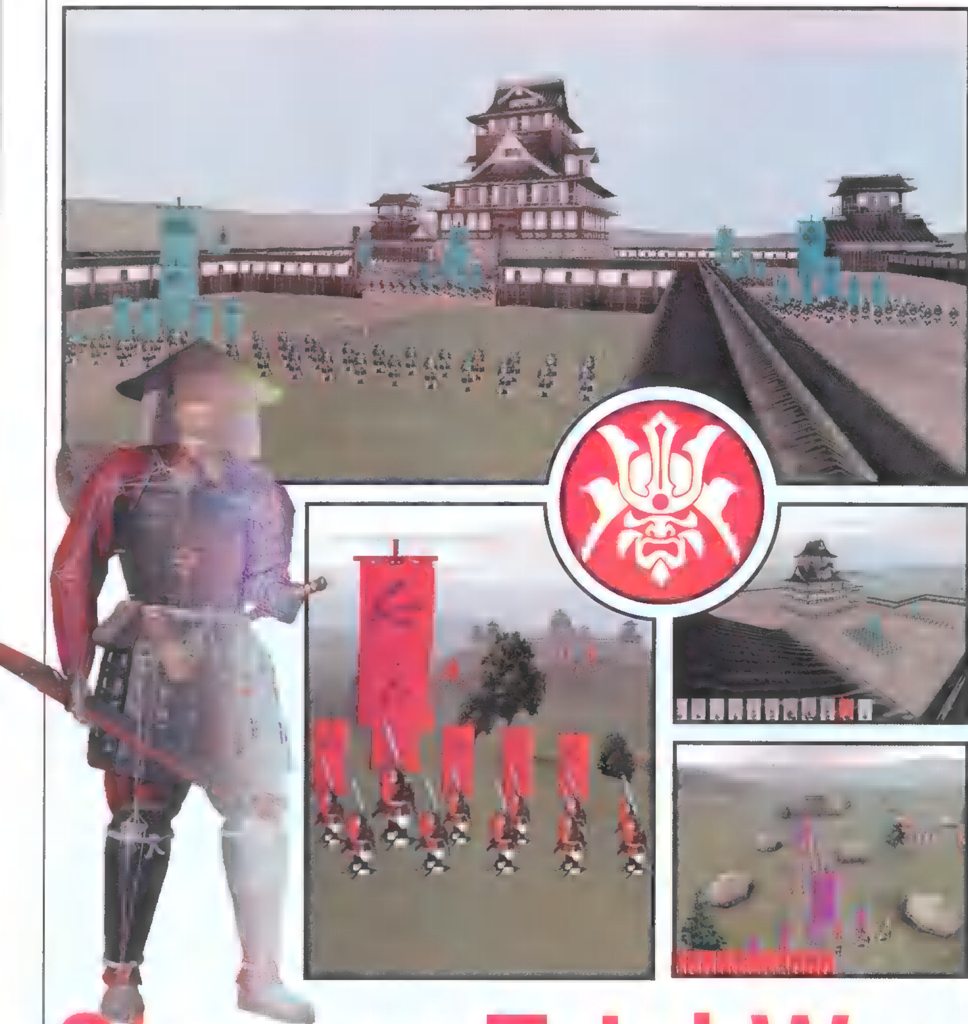
Składając Wszystko Do Kupy

Wersja, w którą miałem okazję pograć, wymaga jeszcze kilka godzin ostrej pracy. Szwankuje sterowanie, brakuje kompletnego multi-playera, kilku broni, leweli itd. Nie mniej jednak po wprowadzeniu poprawek i doszlifowaniu niektórych elementów rodacy będą mogli być dumni z „Mortyra". Po czterech godzinach wróciłem do domu z jak najbardziej pozytywniejszymi wrażeniami. Warto było olać referat z historii. Na chwałę Polaków, precz z faszystami!!!

gRoovy

> „DĄŻYMY DO STWORZENIA ZNAKOMITEJ GRY W SINGLE-PLAYER. CHCEMY DOSTARCZYĆ GRACZOWI JAK NAJLEPSZYCH WRAŻEŃ. CHCEMY, ABY PRZYPOMNIAŁ SOBIE GODZINY GRANIA W „WOLFESTEIN" – PAWEŁ KALINOWSKI

GRA ŁĄCZĄCA W SOBIE TAK DIAMETRAL
BYĆ JEDNYM Z CIEKAWSZYCH PROPOZY



Shogun: Total War

Electronic Arts potrafi namieszać. Niedawno przedstawialiśmy Wam zapowiedź gry „Taisho", a już teraz wiemy, że zemsta cesarskiej dynastii dopadła i chłopaków z EA. Zmiana tytułu na „Shogun: Total War" wyraźnie wskazuje, że do głosu doszła twardogłowa część zespołu. I chwała Bogu...

NIE RÓŻNE SYSTEMY ROZGRYWKI MOŻE CJI NADCIĄGAJĄCEGO ROKU!



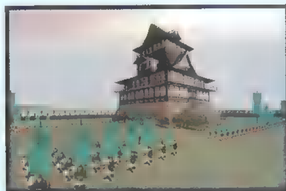


Jak zapewne pamiętacie dane nam będzie pogrążyć się w mrokach XVI- wiecznej Japonii, pogrążonej w chaosie wojny domowej. Wzajemnie zwalczające się frakcje uczyniły z cesarza bezsilną marionetkę w rękach bystrych możnowładców. Każdy z nich zajął pewną część kraju i rozpoczął działania wojenne wobec sąsiadów. Nie zostało nam nic innego, jak tylko dopomóc w „krzewieniu demokracji" w kraju Kwitnącej Wiśni.

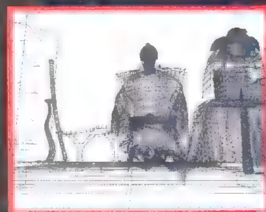
Autorzy gry postanowili oddać w nasze ręce naprawdę mocną rzecz. Tematyka japońska nieczęsto gościła na naszych maszynkach, gdzie serie Koei były chlubnym wyjątkiem. Dreamtime Interactive zamierza uczynić pierwszy wyłom w tym murze niezrozumienia, ■ dzielnie wspiera ich w tym dziele doktor Stephen Turnbull, specjalista od spraw historii Dalekiego Wschodu i sposobów ówczesnego prowadzenia walki. Konsultacje wypadły nad wyraz pomyślnie, bo pogrywając w wersję przedpremierową miałem doskonałą zabawę.

Jako młody możnowładca masz przed sobą jeden cel – zjednoczyć Japonię wokół swojej frakcji. Ale nie myśl, że dane Ci będzie zażywanie spokoju zacisza bambusowego domku. Jako dowódca armii musisz wykazać się talentami strategicznymi i taktycznymi, by podległe Ci siły zaczęły odnosić zwycięstwa. Jak z tego wynika cała rozgrywka podzielona jest na dwa zupełnie do siebie niepodobne, ale współpracujące ze sobą elementy. Dyplomacja i szpiegostwo, zarządzane z pałacu dostarczać nam będą wymiernych efektów w postaci kasy i paktów z sąsiadami. Tu oddana zostanie nam do użytku strategiczna mapa Japonii, podzielonej na dzielnice. Właśnie na niej możemy dokonywać przesunięć naszej armii, wysyłać posłańców, zlecać zabójstwa itp. Na tym nie koniec, otóż autorzy wlepili tu jeszcze element każdej szanującej się strategii, a mianowicie opcję wynajdywania nowych jednostek i rozwiązań technicznych. Możemy tutaj wyposażyć naszą armię w jednostki muszkieterów (w końcu to XVI wiek, okres silnej działalności Jezuitów i kupców europejskich), czy skombinować super gejszę, która w sobie tylko znany sposób pełni rolę szpiega i mordercy (ach, te kobietki). Na tym etapie widać jednak niezbyt atrakcyjną oprawę części strategicznej, mapa kraju jest nazbyt uproszczona. Wrażenie to jednak szybko mija. Gdy dojdzie do spotkania z obcymi siłami, przechodzimy do wspaniałego widoku 3D i gra zamienia się w jedną, wielką zabawę real-time. Doskonale oddany teren Nipponu, w którym dominują wzgórza i pojedyncze kompleksy leśne, będą polem naszych zmagań militarnych. Cała działalność doktora Turnbulla tutaj właśnie zbiera owoce. Możemy swobodnie ustawiać szyki naszych oddziałów, oddawać pod komendę naszym generałom, dzielić, łączyć itp. Wszystko to sprawdza się podczas zadymy doskonale, powodując, że dowodzenie jest rzeczą niezwykle prostą. Co innego zwyciężanie. Twórcy gry chwalą się, że wcisnęli w swój produkt doskonałe AI (ponoć zaimplementowano cały kodeks Sun Tzy!!!), stawiające graczowi wysokie wymagania. Uwierzcie mi, tak jest w istocie. Można tylko domniemywać, co jeszcze zostanie wciśnięte w program, ale już teraz zapowiada się to smakowicie. Gra łącząca w sobie tak diametralnie różne systemy rozgrywki może być jednym z ciekawszych propozycji nadciągającego roku. Warto poczekać, by zobaczyć co z tak ambitnych planów zrealizowano i jaki ostatecznie będzie kształt tego tytułu.

Jagd52



Etapy Rendering...









PAŃSTWO NIPPONU BARDZO RZADKO BYŁO TŁEM DLA STRATEGICZNYCH GIER KOMPUTEROWYCH. ELECTRONIC ARTS ZAMIERZA PRZEŁAMAĆ TEN IMPAS WYDAJĄC BARDZO AMBITNY TYTUŁ. „SHOGUN: TOTAL WAR" JUŻ WIOSNĄ '99 POWINIEN POZWOLIĆ NAM ZACHŁYSNĄĆ SIĘ PRZEBIEGŁOŚCIĄ XVI-WIECZNYCH SAMURAJÓW.

OGLĄDAŁEŚ FILMY, CZYTAŁEŚ KOMIK

ALIENS VERSUS PREDATOR

[illegible] EPP [illegible] pany [illegible]

Swoich premier doczekały się już m.in.: „Half-Life", „Sin", „[illegible] MAD" oraz „[illegible]". Gdzieś [illegible], za siedmioma górami, za siedmioma rzekami w tajnych siedzibach developerskich na swoją kolej [illegible] „Duke Nukem Forever", „[illegible] 3 Arena", „Mortyr", a także „Aliens versus Predator", o którym pierwsze [illegible] pojawiły się w lipcowych GK. Wówczas krwiste zapowiedzi, dopieszczone screeny i przede wszystkim soczysty filmik [illegible] możliwo[illegible] engine'u zrobiły na mnie duże wrażenie. Dziś, kiedy serca graczy [illegible] do przepięknego „[illegible]", „Aliens vs Predator" zszedł z [illegible] planu. [illegible] z [illegible] Interactive, [illegible] się zachować [illegible] atmosferę wokół ich produktu, na [illegible] grudnia [illegible] skąpą wersje demo. [illegible], bo skąpą, ale liczy się fakt, że [illegible] można [illegible] owoców zbieranych z pierwszego plonu.

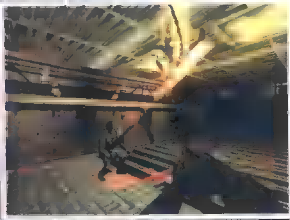
Co zaoferuje graczom „[illegible] vs [illegible]"? Przede wszystkim bardzo [illegible]. Gra [illegible] jeden [illegible] element, [illegible] nie spotkasz w „[illegible]" czy „Unreal" – [illegible]



SY, TERAZ BĘDZIESZ MÓGŁ ZAGRAĆ!







rystycznego dla serii „Obcych" [redacted] Jeżeli spodobały [redacted] się [redacted] części filmu [redacted] komiksy z Predatorem [redacted] w roli [redacted] a na [redacted]

W „Aliens vs Predator" [redacted] między [redacted] się jedynie do [redacted] charakterystyczne cechy, [redacted] ciekawe, nieco odmiennej klawisz[redacted] Tak więc, marine sieje spustoszenie za[redacted] mocą standardowego uzbrojenia: rakietnicy, miotacza ognia, shotguna, samonaprowadzają[redacted] smart guna i granatnika. Predator [redacted] działka naramiennego, ostrza [redacted] do walki wręcz, śmiertelnego spearguna (coś w stylu energetycznego harpoona). Z kolei obcy wykorzystuje swoją szybkość i zdolność wyczuwania przeciwników. [redacted] różnorodność to nie[redacted]

Na szczęście [redacted] nie są [redacted] jedynie za [redacted] lub urozmaicenie [redacted] korytarzy. Do kodu sztucznej inteligencji autorzy rzeczywiście [redacted] dużą uwagę, co zresztą [redacted] po zachowaniu rywali. [redacted] mimo iż nie [redacted] nadrabiają niewiarygodną szybkością. [redacted] okrążyć, [redacted] z różnych stron, pozycji, a jeżeli [redacted] uciekniesz, możesz [redacted], że [redacted]

[redacted] Fox Interactive postanowili stworzyć [redacted] engine, zamiast [redacted] opracowane przez Id Software [redacted] Epic MegaGa[redacted]. Trzy [redacted], które przyszło [redacted] autorom na [redacted] diamentu, nie [redacted] zmarnowane. [redacted] już na pierwszym Monsterze (BTW: [redacted] uruchomieniem dema „Aliens vs [redacted]" zainstalujcie najnowsze drivery, inaczej gra [redacted] się zawieszała już po kilku sekundach) wygląda niesamowicie – niewiarygodnie duża [redacted] rozmytych tekstur w połączeniu z wysoką roz[redacted] zachwycić.

Demo „Aliens vs [redacted]" nie zawiera niestety trybu multiplayer. Wielka szkoda – tym bardziej, że w [redacted] i wywiadach kwestia gry wieloosobowej [redacted] się bardzo ciekawie. Ze znanych dotąd [redacted] warto odnotować obecność zwykłego trybu deathmatch, gry [redacted], a także drużynowej. [redacted] cza będzie mogła zasilić każda [redacted]. Marines u boku obcego – hm, [redacted] nieźle zapo[redacted]

„Aliens vs [redacted]" będzie musiał prezento[redacted] nierealnie wysoki poziom, aby [redacted] się przez tłum [redacted] – szczególnie, że na marzec [redacted]nowane są „Duke Nukem [redacted]" i najprawdopodobniej „Morytr" (zaznaczam, że oficjalna [redacted]ta wydania nie [redacted] tniu oczekuje [redacted] 3 [redacted]". Wersja demonstracyjna jest niestety bardzo ograniczona. [redacted] już pisałem [redacted] można [redacted] się w [redacted] innej postaci niż Predator, a także [redacted] trybu gry wieloosobowej. Mimo to, nie ulega wątpliwości, że jest to dobra gra. Fanatyków „Obcych" nie [redacted] chyba [redacted] do zagrania we [redacted] wersję „Aliens vs Predator".

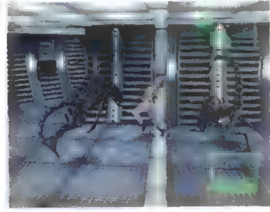
GROOVY! vs gRoovy

[redacted] SERII „OBCYCH" W „ALIEN [redacted] Z PEWNOŚCIĄ ZNAJDĄ COŚ INTERESUJĄCEGO DLA SIEBIE.



Fani „Obcych" Czekają na...

Równocześnie z „Aliens vs Predator" w [redacted] Interactive pełną [redacted] ruszyły prace nad „Alien Resurrection: The Game" – szybką, efektowną strzelaniną TPP. Akcja rzuca [redacted] na pokład międzygalaktycznego statku badawczego, na którym niejaki Dr Wren przeprowadza badania nad klonowaniem obcych. W pewnym momencie [redacted] nawiedzają niezliczone hordy alienów pragnących jednego – śmierci gatunku ludzkiego. Wcielając się w skórę jednego z pięciu bohaterów (Christine, Call, Johner, Ripley i diStephano), dostaniesz do ręki zabójczą broni i przez 13 rozbudowanych misji bę[redacted] musiał eksterminować obcych, by ostatecznie [redacted] czołu szalonemu doktorkowi. Wydawana przez Electronic Arts, „Alien Resurrection" trafi na cedeki [redacted] i hadeki peceta już niebawem. Stay toon! ■



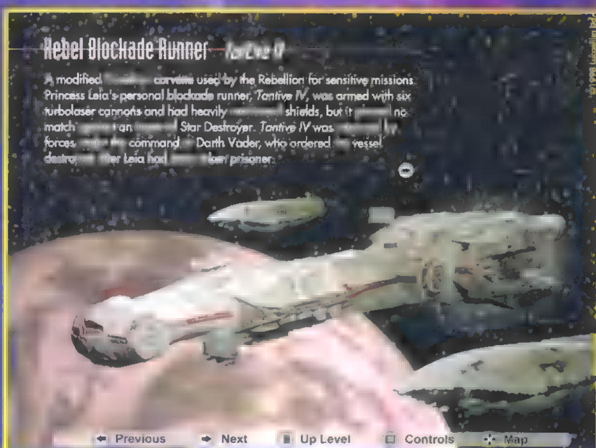
ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA Z LUCASARTS

Behind the Magic

[illegible] „Star Wars” [illegible] w końcu na [illegible] to [illegible] „dogrywek”, która [illegible] na [illegible]

Lucas Arts jest u szczytu formy. Wydali w końcu [illegible] „Grim Fan[illegible]”, a już [illegible] pojawić „Rogue Squadron”, „Force Commander” i „X-Wing: Alliance”. Na początku podszed[illegible] dosyć sceptycznie do tego produktu – co ciekawego (i odkrywczego) można jeszcze napisać o tak wyświechtanym temacie, jakim [illegible] jest „Star [illegible]”. Ale, jak widać, [illegible]. Na październikowej Gambleriadzie [illegible] było [illegible] demo „[illegible]”. Do „[illegible]” była tylko [illegible] je, parametry, zdjęcia, filmy itp.). I wcale nie byłem zdziwiony, że komputer, na [illegible] pokazywany był „Behind the Magic” był oblegany non stop. Jednak [illegible] (lis[illegible]pada) każdy [illegible] „Gwiezdnych Wojen” może zaopatrzyć się we [illegible] egzemplarz, co [illegible] warto uczynić. Dlaczego? „Behind the [illegible]” to [illegible]cyklopedia z prawdziwego zdarzenia. Po odpaleniu, [illegible] nas główny ekran, z którego możemy przejść do [illegible] nas działu. Jest ich dokładnie 9, z czego każdy dzieli [illegible] na [illegible]ka poddziałów: Characters (postacie), Technology (technika), [illegible] (lokacje), Events (zdarzenia), Episode 1 Preview (mówi samo za [illegible]), Scene by Scene (szczegółowy opis [illegible]dej ze sceny [illegible]), Expanded [illegible] ([illegible]szerzony świat – chodzi o komiksy, książki, pisma itp.), Behind the Scenes (wszystko o lu[illegible] i firmach odpowiedzialnych za „GW”) oraz Glossary (słownik).

[illegible] do krótkiego komentarza o zawartości niektórych działów, [illegible] o [illegible] i interefejsie. Przede [illegible] grafika – jest bez zarzutu. [illegible], które [illegible] podkład pod każdym tekstem, są świetnej jakości. Jak na [illegible] przystało, mamy też sporo sekwencji filmowych, [illegible] ilustrują sam tekst. (np. gdy chcemy dowiedzieć się [illegible] o [illegible] Bobby [illegible], wyświetlany jest fragment z „Empire





Strikes Back”, kiedy Slave I [illegible] za Sokołem Millenium). Poza tym jest naprawdę sporo plików audio, w których [illegible] wiedzi ludzi [illegible] za całą Trylo[illegible]. [illegible] graficzna programu jest bez zarzutu – [illegible] dobrane gamy [illegible] nie męczą zbyt szybko oczu, [illegible] czemu [illegible] długo. Sam interfejs [illegible] bar[illegible] przejrzysty i intuicyjny. Gdy widać podkreślone słowo w danym tekście, możemy być pewni, że to hyperlink do owego zagadnienia. [illegible] są [illegible] wymagania sprzętowe. [illegible] z 16 MB RAM i szybkim CD-ROM-em, aby [illegible] się w uniwersum „Star Wars”.

Moim zdaniem, [illegible] w „[illegible]” jest oczywiście EPISODE I PREVIEW, za[illegible] najnowszego filmu [illegible]. Można [illegible] z niego dowiedzieć o obsadzie, fabule, lokacjach, statkach i wiele innych [illegible] rzeczy. Jednak najciek[illegible]ze jest to, że nigdzie nie ma informacji o [illegible]tytule nowego epizodu: „The Phantom [illegible] Menace”, [illegible] rozpisują się wszyscy fanatycy [illegible] Wojen” w sieci. Kolejnym, inte[illegible] działem [illegible] słownik. Wystarczy wpisać [illegible] pojazdu, [illegible] osoby, ro[illegible] itp., a wyświetli się krótki opis danej rze[illegible] po czym znajdziemy kilka odnośników do innych działów. Bardzo fajne jest to, że kiedy czytamy [illegible] na dany temat, możemy obejrzeć [illegible]. Istnieje [illegible] zobaczenia wczesnych koncepcji np. jak miał wy[illegible] pierwotnie Stormtrooper. Czy wiedzieliście na przy[illegible], że nazwa Stormtrooper, została [illegible] od jednej z bojówek założonych przez Hitlera w 1922 roku? Wiele tak zaskakujących informacji można znaleźć w tym programie. Innym ciekawym rozwiązaniem jest [illegible] quizu, w którym zależnie od danego tematu, [illegible] pytania albo C3PO, R2D2 lub Imperator Palpatine. Pytania są [illegible] trudne i wiedzę [illegible] sprawdzić [illegible] tylko grono fanatyków, którzy pamiętają takie szczegóły, jak numer seryjny [illegible] Szturmowca, jaki [illegible] Luke na siebie na pierwszej Gwieździe Śmierci.

[illegible] W „BTM” JEST OCZYWIŚCIE EPISODE I PREVIEW, [illegible] NAJNOWSZEGO FILMU [illegible] SIĘ Z NIEGO DOWIEDZIEĆ O [illegible], FABU[illegible] [illegible]JACH, STATKACH I WIELE INNYCH [illegible] INTERESUJĄCYCH RZECZY.

Oczywiście nie ma programu bez wad. Jednak w „Behind the Magic” jedyną [illegible] być wymagana doskonała znajomość [illegible]. Bez tego ani rusz. Najwyżej [illegible]dasz sobie filmiki i to wszystko. Wszyscy [illegible]rzy znają angielski, i kochają „Gwiezdne Woj[illegible]” powinni kupić „BtM”.

Szycha

recenzje



W nowym roku z nowym stuffem! Ale nam się zdarzył wysyp prawdziwie mistrzowskich tytułów. Pierwsze skrzypce grają niewątpliwie „Settlers III" i następne wcielenie Lary (też z trójeczką). Zaraz za nimi dumnie maszerują „Grim Fandango" (chyba najlepsza przygodówka wszech czasów), „European Air War" – czyli „Hanz, komm hiere!". Na koniec coś dla prawdziwych wymiataczy – „Half-Life". Jeśli nie boicie się konfrontacji z ukrytymi w otchłaniach bazy wojskowej mutantami... zapraszamy! A dokąd zmierza tak doborowa brygada? Odpowiedź jest jasna jak śnieg za oknami... Pod Waszą choinkę!

TEGO MOŻESZ BYĆ PEWIEN

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0–25% PONIŻEJ KRYTYKI
[illegible] chybiona, [illegible] od błędów, niedopatrzeń [illegible]ności. Recenzent nie znalazł nic, [illegible] nic, [illegible] jej [illegible] Kupujcie [illegible] własną [illegible]

26–35% AMATORSZCZYZNA
[illegible] może zamysły autorów [illegible] niczego [illegible] ale [illegible] drodze [illegible] toporny [illegible]. W sumie, być może komuś to się [illegible] bynajmniej [illegible]

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe [illegible] niestety rażące błędy uniemożli[illegible] przyznanie [illegible] Jednak jeżeli komuś to nie [illegible]

51–69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych [illegible] typowy średniak.

70–75% DOBRA
Jak [illegible], ale ma już [illegible] urok, [illegible] w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76–85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz [illegible], to właśnie ją znalazłeś. [illegible] z [illegible]szych w swojej klasie, doskonałe wykonanie [illegible]czone z dużą grywalnością. [illegible]

85–90% ŚWIETNA
[illegible], znakomita [illegible] już dawno nie graliśmy w nic tak [illegible]

91–100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, [illegible]. Na [illegible] jeszcze czekasz?! Biegiem do [illegible]

Wyróżnienia Redakcji



HALF LIFE PC – 96



TOMB RAIDER III PSX, PC – 91



THIEF PC – 91



EUROPEAN AIR WAR PC – 93



GRIM FANDANGO PC – 94

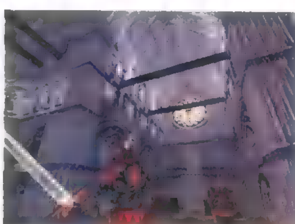


SETTLERS III PC – 90

PISZĄ DLA WAS

Reset (Karol Klepacz) – najstarszy wiekiem i stażem, doświadczony gracz. Pasjonat strategii, symulacji i RPG.
Patrycja (Patrycja Wardzała) – jako genialne dziecko pisywała solucje do „Computer Studio". Miłośniczka przygodówek.
LSK (Leszek Krowicki) – redakcyjny spec od gier ekonomicznych, logicznych i strategii. Startował jeszcze w „CS".
Piotres (Piotr Stasiak) – Dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!
Jagd52&Suicide (Romek Wawrzyniak i Marcin Marzęcki) – razem stanowią strategiczno, przygodowo, rolplejowe duo.
Szycha (Rafał Szychowski) – wciągają go gry akcji, krwawe jatki, mordobicia, a ostatnio także sportowe.
Kayackash (Dominik Kost) – specjalność strategie i symulacje, ale nie pogardzi innymi.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. PSX Rulez!
Wist (Witold Stolarski) – Specjalista od RPG i doomopodobnych. Zapalony internauta i... programista baz danych.
Cthulhu (Mateusz Przepiórkowski) -specjalista od mordobić i strzelanek FPP, z zamiłowania „metalowiec".
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) – najmłodszy w redakcji stażem i wiekiem, oddany fan Quake i innych FPP.





Thief: The Dark Pr

Gdy już wydawało mi się, że nic mnie nie zaskoczy (jeśli chodzi o gry komputerowe naturalnie...), dostałem do recenzji gierkę o tajemniczym tytule...




INFO

Wydawca:	Eidos
Producent:	Looking Glass
Data wydania:	Już jest
Cena:	160.00
Dystrybucja:	Mirage
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Usiadłem, zacząłem grać i... majty opadły mi do samej ziemi (na siedząco, tylko z pozoru wydaje się to niemożliwe :-). Czegoś takiego jeszcze moje zmęczone gały nie widziały (Zauważyliście, że w momencie ekscytacji nieźle wychodzą mi rymy częstochowskie?)!!! Gra w której wcielamy się w złodzieja? Naszym zadaniem nie jest masakrowanie hord przeciwników, a koronkowa robota? Musimy działać tak, żeby nie było wiać, że działamy? Tak, tak i jeszcze raz TAK! Nareszcie jakiś oryginalny pomysł!!!



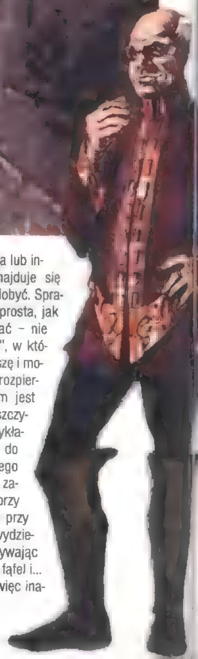
W Kogo Ty Się Wdałeś!?

W grze „Thief: The Dark Project" wcielamy się w postać średniowiecznego złodzieja-skrytobójcy. Jako że jest to dosyć specyficzna robota, przy jej wykonywaniu będziemy musieli również specyficznie myśleć. Da się to zauważyć już po wybraniu opcji treningowej. Pierwszą czynność od jakiej zaczynamy jest nauczenie się... ukrywania w mroku! Należy zmienić całkowicie sposób myślenia - nie możemy pakować się wprost na przeciwnika. Trzeba wykorzystywać występy murów lub naturalne cienie, tak by zostać nie zauważonym. Następnie należy się nauczyć cicho stąpać (podczas gry przekonałem się jakie to ważne!). Trzeba cały czas patrzeć pod nogi by nie wleźć na coś co mogłoby spowodować hałas. Po tych kilku niesamowitych testach przystępujemy jeszcze do nauki obsługi inwentarza, używania miecza, łuku (przy celowaniu zastosowano fajną sztuczkę polegającą na zbliżaniu obrazu) oraz wspinania się po linie. Teraz możemy przystąpić do zasadniczej rozgrywki...



Jak Ty Się Zachowujesz?!

Do wykonania mamy zestaw następujących po sobie misji, w których celem jest zazwyczaj zdobycie czegoś lub wyeliminowanie kogoś. Podczas każdej misji oprócz wykonania zasadniczego celu możemy pokręcić się po lokacji w jakiej się znajdujemy w celu zszabrowania dóbr, za które będziemy mogli dokupić sobie nowy zestaw narzędzi mordu (a jest w czym wybierać!). Jak to wygląda w praktyce? Przykładowo, w jakimś obiekcie (najczęściej są to średniowieczne budowle, podziemia lub inne mroczne zaułki) znajduje się obiekt, który musimy zdobyć. Sprawa nie jest jednak tak prosta, jak mogłoby się to wydawać - nie jest to przecież „Quake", w którym mamy wielką pepeszę i możemy zasiewać totalny rozpierdziel. Naszym zadaniem jest znalezienie fantu bez wszczynania tzw. rabanu. Przykładowo, musimy wejść do strzeżonego przez pijanego strażnika lochu. Gdy zaczniemy się kręcić przy drzwiach i majstrować przy zamku koleś zacznie wydzierać się wniebogłosy wzywając pomocy. Przybiega jego fąfel i... po Tobie. Kombinujesz więc ina-







oject

czej – załatwię go szybko za pomocą miecza! Okazuje się, że pajac jest na tyle twardy, że wymaga to trochę czasu. Ponadto podczas bójki cały czas wydziera się, a to alarmuje innych strażników. Do diabła! Przecież jesteś nie tylko zabójcą, ale i złodziejem. Stajesz za gościem, chowasz się w cieniu, sięgasz po klucz wiszący u jego pasa... Droga stoi otworem! W środku jest jeszcze bardziej zabawnie – lądujesz w piwnicy, w której wyjścia strzeże dwóch strażników. Pamiętając nauki pobrane podczas treningu wykorzystujesz mroczne zakamarki do oczyszczenia drogi. Najpierw wsłuchujesz się w rozmowę gości. Po chwili okazuje się, że jeden z nich odchodzi by patrolować inną część zamku. Sprawa jest prosta – aby wciągnąć w zasadzkę pozostałego przy drzwiach gościa (pamiętaj: trzeba załatwić, to tak by delikwent nie podniósł alarmu!), walisz mieczem w beczki i chowasz się w mroczny kąt... Słyszysz jego głos „Kto tam?". Za chwilę widzisz jak wchodzi do pokoju i mówi: „Pokaż się, wiem że tu jesteś!". Czekasz aż dojdzie do kąta, w którym stoisz i... CIACH! Facet obudził się z ręką w nocniku! To było łatwe – miałeś przewagę, bo w ciemności czujesz się jak ryba w wodzie! Teraz należy pamiętać już tylko o jednej rzeczy: należy zarzucić zwłoki na plecy i zanieść je jakieś ustronne miejsce, ponieważ może je ktoś zauważyć i wszcząć alarm... Czujecie ten klimat??? To jest po prostu cudowne! Tak naprawdę mimo iż gra jest klasyfikowana jako action-adventure-FPP, trzeba w niej nieźle kombinować! Właśnie w ten sposób wyglądają wszystkie misje – koronkowe, przemyślane i ostrożne działanie jest przekładane nad ostrą siepaninę. Ten niesamowity klimat podkręca znacząco wykonanie „Thief: The Dark Project"...

Co Jest Z Twą Gębą!?

Mimo, że obecnie nie jest w modzie używanie oryginalnych enginów (na fali są unrealowa oraz quake'owa) goście z Looking Glass zdecydowali się użyć Dark Engine. Grze wyszło to tylko na dobre! Grafika jest niezwykle szczegółowa, kolorowa, a animacje obiektów bardzo szybkie (testowano na PII 233 z 3Dfx-em). Bardzo fajne jest również to, że engine wiernie odwzorowuje naturalne prawidła fizyki – palące się łuczywa rozświetlają tylko określony obszar (dynamiczny lightsourcing), pozostawiają cień w rogach za kolumnami lub innymi większymi obiektami. Zresztą fizyczna enigne ma klika innych zalet, które wpływają w sposób znaczący na realizm rozgrywki (przykładowo, aby mieć pewność, że drzwi nie zostaną otwarte można je zastawić jakimś ciężkim obiektem – coś lekkiego tego nie zapewni). Do najważniejszej należy zachowanie się (a co za tym idzie i animacja) naszych przeciwników. Przykładowo, gdy strażnik zauważy nas, a my uciekając wskoczymy do jakiegoś pokoju, gościu nie będzie pchał się do nas na tzw. chama. Najpierw wystawi za próg głowę (dobra okazja, by go o nią skrócić), później wychyla się do pasa i dopiero gdy upewni się, że nikt go nie atakuje, włazi w głąb pomieszczenia, w którym się znajdujesz. Wszystko to zrobiono w sposób bezbłędny – strażnik nie porusza się jakby usiadł na telefonie komórkowym (przypadek z Nagród Darwina). Gościu chodzi, biega lub czasami pociąga z butelki (ponoć do tworzenia postaci użyto techniki motion-capture, ciekawe jak to wyglądało w tym przypadku :-) tak realistycznie, że człowiek ma czasami wrażenie uczestnictwa w wielkim, interaktywnym spektaklu.

Inna para kaloszy to dźwięk – tu jest również więcej niż dobrze. Zresztą nie dziwne, że element ten został wykonany wręcz perfekcyjnie ponieważ, stanowi on integralną część gry (np. odgłosy kroków, albo rozmowy ostrzegają Cię, że nadchodzi strażnik lub strażnicy). Po pierwsze dźwięk jest w pełni trójwymiarowy, a po drugie dobrany do poszczególnych sytuacji z niezwykłym wyczuciem klimatu. Głos odzywający się od czasu do czasu, mający zapoznać nas z myślami bohatera, którym sterujemy jest wprost rewelacyjny – jest to coś w rodzaju pomieszania Nicka Cave'a i Leonarda Cohena. Równie fajnie są dźwięki dochodzące z otocznia – wiatr, pogwizdywanie przechodniów kręcących się po ciemnych zaułkach, wspomniane już rozmowy strażników lub efektowne „horrostyczne" sample odgrywane w kluczowych momentach gry (np. gdy trafimy na coś ważnego), potrafią doprowadzić do ostrej psychozy.



Jam Jest Złodziej!

Cóż mogę powiedzieć w podsumowaniu? „Thief: The Dark Project" to gra wprost rewelacyjna! Po pierwsze ze względu na pomysł (zupełne przeciwieństwo FPP – trzeba zabijać jak najrzadziej!), po drugie ze względu za wykonanie (mroczny klimat, wspaniałe animacje, tekstury i sample). Jedynym ważniejszym mankamentem „Złodzieja" jest mapa dostępna podczas misji. Prawdę powiedziawszy w ogóle nie spełnia swojego zadania, czasami nawet utrudniając nam dotarcie do celu. Mimo tego dosyć denerwującego błędu, gra ma tyle zalet, że jej całkowita ocena będzie i tak wysoka. Namawiam do zakupu „Thief: The Dark Project". Jeśli chodzi o gry komputerowe, będą to jedne z najlepiej zainwestowanych pieniędzy... ***Suicide***





Grafika 90% Grywalność 92%
Oryginalność 98% Dźwięk 90%

Oryginalny pomysł i bardzo dobre wykonanie – prawdziwa perełka!

WERDYKT 91%



Settlers III

INFO

Wydawca:	Blue Byte
Producent:	Blue Byte
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Gdyby zapytać jakiegokolwiek giercmana, jak wygląda jego dziesiątka gier, na których nadejście czeka z największym wytęsknieniem, z całą pewnością wśród tych elitarnych tytułów zalazłby się jeden, który wreszcie eksplodował wspaniałą premierą – „Settlers III". Mam wielką przyjemność go Wam przedstawić... Nareszcie!

Ach, Ta Historia... Blue Byte to prawdziwa fabryka hitów. Ale wśród wielu wspaniałych produktów jakie nam przez ostatnie kilkanaście lat zafundowała jeden zajął szczególne miejsce. Mowa oczywiście ■ „Settlers", pierwszej strategii, która potrafiła do monitora przykuć nie tylko najmłodszych fanatyków giercowania. Stworzenie mini-świata pełnego jakże realnych, a jednocześnie jakby przeniesionych ze starych klechd postaci okazało się być strzałem ■ dziesiątkę. Wsadzenie tego cukierkowatego obrazka w realia quasiśredniowiecza dało mu mocną podstawę obcowania w świecie komputerowej strategii, przesycanej już powoli futuryzmem i technikaliami. Strzał był na tyle celny, że niebawem mogliśmy wedrzeć się do świata wykreowanego przez jego następcę. Kolejne uderzenie było silne – zdecydowanie poprawiona grafika, lepsza ■ całe niebo muzyczka i sampling oraz zdecydowanie poprawiony tryb multi-player. Ale komputerowi puryści nie byli do końca zachwyceni. Sarkano na zbyt wątło tlącą się akcję, bolące niczym bói zębów przestoje itp. Ale magia nadal trwała. Blue Byte tym razem nie popełnił błędu. Akcja informacyjno-reklamowa po prostu krzyczała zewsząd ■ wspaniałościach nadciągającej części trzeciej. I chyba znowu zadziałało. Jak wynika z naszych tajnych raportów „Settlers III" należy do najbardziej oczekiwanych gier, ba... do produktów za które ludzie gotowi są dać kasę nawet nie widząc ich na oczy. Co wy na to?

Mam powód wykonania części trzeciej może nie być wystarczającym, by zdjąć czapkę z głowy.

Anatomia Sukcesu

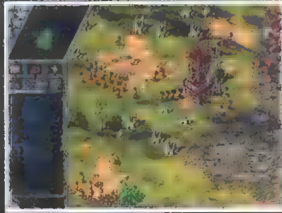
Model postępowania jest ten sam. Nowe technologie umożliwiają zwiększenie ilości graficznych bajerów, dołożenie lepszej muzyczki i... włożenie całości na dwa kompakty. Tak właśnie postąpiono teraz. Ale gdybyśmy stwierdzili, że na tym poprzestano, to niewątpliwie popełnilibyśmy przestępstwo stulecia. „Settlers III" przygotowuje grunt pod swego następcę, choć zapewne panowie z Blue Byte nie myślą ■ swoim dziele w tych kategoriach. To co pokazano nam tutaj jest kolejnym przykładem ewolucyjności, Ci którzy myśleli ■ nowym produkcie w kategoriach komputerowej rewolucji będą musieli przełknąć gorzką pigułkę – nie teraz i nie tutaj.

Ewolucja Sagi

Jak widać na załączonych obrazkach nawet największych twardzieli [illegible] nie omija darwinowska ewolucja. Tak być [illegible], bo klienci żądają coraz to nowszych wodotrysków, a czas nie stoi w miejscu. Pierwsza część zabawy była prawdziwie rewolucyjnym uderzeniem. Stworzenie świata, w którym [illegible] lata, świszcze, chodzi i [illegible] do tego potrafi wykonać jakieś sensowne zadanie było [illegible]. Przepych grafiki i metoda „złotego środka" jaką zastosowano [illegible] kompromis [illegible], a [illegible] produktu [illegible] mu sukces. „Settlers II" był [illegible] milowym krokiem naprzód. [illegible] terenu działań, ilości [illegible] i dodanie wielu [illegible] (takich jak [illegible] flora i fauna)... oto co oferował nam „Settlers II". [illegible] poprawioną [illegible] i znacznie [illegible] grafiki spowodowało [illegible] renomy firmy. [illegible] zrobi to „Settlers III"... zerknijcie do tekstu [illegible].





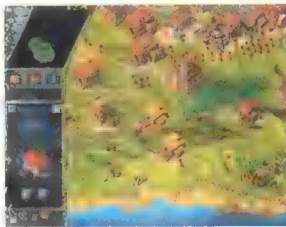


Skośnoocy I Spółka

Bóg się nieco pogniewał. Jego mitologiczne sobowtóry zbyt długo leniuchowały i teraz, z rozkazu Najwyższego, zmuszone zostały do walki o swoją pozycję. Nowe podboje – nowe wyzwania. Tak więc bogowie wybrali po jednym przedstawicielu swojego ulubionego narodu i rzucili w wir nowej walki. Tak więc w szranki stanęli Azjata, Rzymianin i Egipcjanin. Nie ukrywam, że w tym wypadku twórcy zostali postawieni przed nie lada problemem. I wybrnęli z niego koncertowo – wszystkie rasy umieszczono charakterystycznym dla „Settlers" quasiśredniowieczu obdarzając je zbliżonym wyposażeniem i niemal identyczną infrastrukturą. Jedyne co je różni to architektura (ale o tym za chwilę). Całą resztę znamy już z poprzednich części (choć wprowadzono kilka dość istotnych zmian). Wielką zaletą produktu jest jego pełne spolszczenie, które dokonało się za sprawą polskiego dystrybutora, firmy CD Projekt. Ponieważ w grze występuje spora ilość samplingu (w tym gadki naszych podwładnych – zwłaszcza żołnierzy) i materiału opisowego, posiadacze polskich oryginałów z całą pewnością nie pożałują pieniędzy na te wersję wydanych.

Rośnij W Siłę

Gdy odpalimy najnowszego „Settlersa" ujrzymy efekt pracy ludzi z Blue Byte. Pierwszą rzeczą jest grafika. To pole, na którym dokonały się największe zmiany. Po wejściu do misji możemy przekonać się, że to do czego przygotowywały nas wszystkie zapowiedzi, w wersji finalnej osiągnęło apogeum. Teren, na którym będziemy stawiać pierwsze kroki starożytnego feudała wykonano z wielkim pietyzmem. Cały czas próbuje on nas przekonać swoją historyjką o 3D, ale nie dajmy się omamić. Mimo tego iż jego ukształtowanie może nas zwieść, a staranność wykonania niemalże powalić – tak nie jest. I choć wreszcie „płaskość" nie razi, to i tym razem będziemy musieli się do tego przyzwyczaić. W grze pozostawiono dwie niezwykle dla niej charakterystyczne rzeczy – izometryczny widok i rozgrywkę w czasie rzeczywistym. Teren i teraz odgrywa niezwykle dynamiczną role – ogranicza szybkość poruszania się naszych podwładnych, narzuca rozwiązania budowlane itp. Zauważymy także wiele „smaczków" starannie tutaj wciśniętych – przemarsze ludzi żłobią w nim ścieżki, poprawiono wygląd rzek i jezior (falowanie wody). Urozmaicono teren



najdziwniejszymi formami – zdeformowanymi głazami, polami skalnymi, bagnami itp. Wszystkie one mają znaczący wpływ na ruch i powodują, że podczas siedzenia przy tej grze na pewno nie będziemy się koncentrować tylko na tym, co właśnie budujemy. To wielki plus. Jedyne czego mi zabrakło to dynamiczniejszych zachowań flory i fauny. Hmmmm...



„Settlers" przykuł uwagę graczy swoją starannie skonstruowaną częścią merytoryczną. I tutaj naszym zadaniem będzie tworzenie odpowiedniej infrastruktury, którą w większości zdołaliśmy poznać w poprzednich częściach. „Settlers III" wniósł także dobrze przemyślany podział na rasy, który pociągnął za sobą pewne konsekwencje – każda z nich ma kilka budynków dla niej charakterystycznych, które nie zobaczymy u konkurencji (np. tylko Egipcjanie mają Sfinksa i Piramidy). Wielkie różnice dostrzeżemy w architekturze zabudowań, która jest odmienna dla każdej z nich. Poza tym każda z ras dysponuje umiejętnościami, które można by nazwać „ekonomią środków", polega to na przypisaniu każdej z ras cech umożliwiających lepsze wykorzystanie danego materiału – np. konstrukcje azjatów wymagają mniej kamienia, a więcej drewna itp. Pozwala to jeszcze bardziej zróżnicować parametry każdej z ras. Zmieniono także metodę przenoszenia towarów – koniec ze slalomem między chorągiewkami, teraz nasi tragarze szlusuje bezpośrednio miedzy obiektami sugerując się aktualnymi potrzebami, a nie wymogami sztywnego schematu. Do jednego budynku może maszerować i kilkunastu tragarzy na raz! W „Settlers III" występują wszystkie zawody, jakie znamy z poprzednich części i mają one dokładnie taki sam wpływ na przebieg akcji. Zobaczymy tutaj drwala, kamieniarza, farmera, kucharza, rzeźnika i wielu innych. Dodano

Niech się Mury Pną do Góry

Oto [illegible] kolejny dowód na to że chłopaki z Blue Byte naprawdę mają łeb na karku. We wszystkich [illegible] tej niemieckiej sagi [illegible] znaczenie [illegible] ma infrastruktura. Bez budowanych w odpowiedniej kolejności budynków można zapomnieć o odniesieniu sukcesu. Ta zasada została [illegible] zachowana we [illegible] cyklu. [illegible] jest posiadanie [illegible] surowcowego. Tworzymy je [illegible] na [illegible] chaty [illegible] la i kamieniarza. Po uzyskaniu [illegible]ącego poziomu materiałowego musimy [illegible] się rozwijać, tworząc następną część infrastruktury. Czas na tartak i punkt wyrobu [illegible]. Następnym krokiem powinny być farmy, młyn i wreszcie... kop[illegible]. [illegible] też doskonałym przykładem na [illegible] grafiki. Przejście od 2D do pełnego renderingu [illegible] trwało, ale [illegible] są [illegible], czyż nie...





także kilku nowych jegomości. Są nimi na przykład pionier czy szpieg – których zadaniem jest sianie zniszczenia i zawłaszczanie terenu. Odnajdziemy także kilka nowych (lub zmodyfikowanych) budowli – świątynie, punkty handlowe (umożliwiające wymianę z innymi nacjami!), zbrojownię, zakład produkujący węgiel drzewny, kopalnie kamieni szlachetnych lub saletry itp. Kilka z nich ma dość znaczący wpływ na zabawę, ale cała reszta to tylko smakowite dodatki bez większego znaczenia. Wyjątkiem jest zastosowany tutaj system strefowości działań – wreszcie można wskazać drwalowi gdzie ma wyrąbywać drzewa, leśnik wie gdzie je sadzić, rolnik ma wyraźnie określone "pole do popisu". To gigantyczna zmiana, jedna z tych, które otarły się o miano rewolucyjnych. Szkoda, że tylko otarły.

Tutaj także największe zmiany zaszły w części graficznej produktu. Nasi podwładni dostali nowe wdzianka, a ich samych wykonano z wielką dokładnością. Są starannie animowani, ich ruchy stały się dokładniejsze (mniej sztywne), a ich repertuar bogatszy. Oczywiście najwięcej radości sprawia obserwowanie ich przy pracy (polecamy rolnika, drwala, kamieniarza i całą bandę robotników na placu budowy). Potrafią wzbudzić tak skrajne reakcje, że nawet najtwardszy strateg zostanie tym powalony.

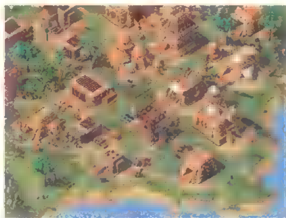
Na Wojenkę, Na Wojenkę...

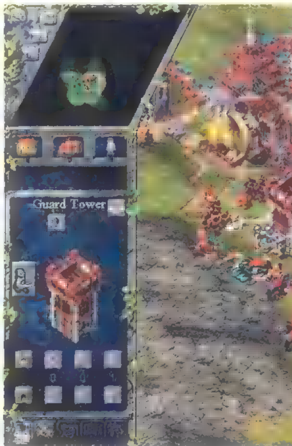
Nie został także zmieniony podstawowy cel naszego działania – tworzymy armię. To punkt, w którym dokonała się prawdziwa rewolucja. Nasi żołnierze prezentują sobą kilka formacji – pikinierów, łuczników i rycerzy (bonus dla Azjatów – ale to niespodzianka!). Zbudowanie obiektu wojskowego zapewni nam nie tylko utrzymanie kontroli nad terenem, ale i pozwoli na zaobserwowanie rewolucyjnych pomysłów gości z Blue Byte. W związku z powstaniem tak różnych formacji inna jest metoda ich użycia. Łucznicy nadają się do walki na odległość (z punktów na blankach szyją z łuków fenomenalnie), pikinierzy są dość twardzi ale wciąż rządzą rycerze. Naszych pupilków nie musimy już trzymać tylko i wyłącznie w strażnicach. Mogą oni tworzyć luźne watahy, snujące się po terenie – niczym w prawdziwym, średniowiecznym RTS-ie! I choć celem do zniszczenia wciąż są tylko punkty obronne wroga, to metoda ich niszczenia zmieniła się diametralnie. Dziś – UWAGA! – możemy toczyć walki systemem armia na armię, a nie upierdliwym niczym ciocia na emeryturze "one on one"! Wreszcie można w pole wyruszyć z zestawem gierojów i spróbować wywabić przeciwnika z jego kryjówek. Oczywiście nadal najistotniejsze jest opanowanie strażnic, gdyż tylko w ten sposób możemy zwiększyć swoje włości. Żeby formowanie armii przebiegało sprawnie należy dysponować zapasami uzbrojenia. Formowanie wojska odbywa się w barakach, co powoduje, że całość działań jest zdecentralizowana i można tworzyć rejony poboru zupełnie nie związane z centrum dyspozycyjnym. Walka w „Settlers III", jak z tego widać, przebiega skrajnie odmiennie w porównaniu z poprzednimi częściami sagi. Tak jest w przypadku boju w otwartym polu. Podczas sztrurmowania umocnień nasi herosi zmierzą się z obrońcami „twarzą w twarz" we wrotach wież czy zamków. Tutaj wspaniale widać zastosowanie łuczników i broni specjalnych. Nasi żołnierze posiadają także pewną wytrzymałość, którą po walce można odzyskiwać budując zakład lekarski (jedno z wielu unowocześnień). I... to wszystko!



Gdzie te Kobiety?!

Jak wiadomo najsłabszym ogniwem w łańcuchu zależności ekonomiczno-przemysłowych jest człowiek. Zajmijmy się więc tym „wątłym i chuderlawym". Blue Byte rozstrzelał nas właśnie użyciem ruchomych i niezwykle wyrazistych postaci. Tchnął w nie życie zespół niezwykle zdolnych ludzi, powodując, że siedzieliśmy z otwartymi paszczami obserwując ich przezabawne zachowanie. Jednakże najważniejsze zmiany zaszły w ich wyglądzie. Zwiększenie palety barw i rozdzielczości pociągnęło za sobą daleko idące skutki. Oto porównanie kilku postaci z wszystkich trzech części sagi. Postęp w kolorystyce i wyrazistości każdego z naszych „specjalistów" jest znaczny. Dodano całą gamę ruchów, kolejne części przyniosły zwiększenie staranności ich działania, ograniczenie chaotyczności zachowania i... ugruntowanie antyfeministycznego poglądu na świat. W całej grze nie uświadczymy bowiem ani jednej przedstawicielki płci pięknej. Miłośnicy kobiecych wdzięków będą musieli poczekać na część czwartą (albo, jeśli nie wiedzą jak komercyjna wersja kobiety wygląda, muszą kupić „Tomb Raidera III").





Seriale, Seriale...

Jaki więc naprawdę jest „Settlers III"? To przede wszystkim sequel, z wszystkimi, charakterystycznymi dla tej cechy ułomnościami. Zachowano niemalże wszystkie układy przyczynowo-skutkowe, jakie znamy z poprzednich części. Dodanie nowych budowli wnosi powiew świeżości, ale z całą pewnością nie jest to rewolucja jaką zapowiadano. Broń Boże nie oznacza to, że mamy do czynienia z ordynarnym sequelem. Zmiany graficzne, zupełnie nowe podejście do najważniejszego zagadnienia – armii, i subtelne dodanie kilkunastu unowocześnień odświeżyły serię. To prawdziwie chłodzący (uuch, przy tej temperaturze ta metafora pachnie zbrodnią) prysznic w gorące lato. A przydałoby się jeszcze piwko i hamaczek. Może następnym razem?

Jagd52

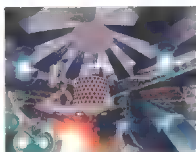


Grafika 93% Grywalność 80%
Oryginalność 82% Dźwięk 87%

Graficznie zniewalająca, merytorycznie poprawna. Krok od ekstazy! Aż, czy tylko...

WERDYKT 90%

Pył





INFO

Wydawca:	Optimus
Producent:	Optimus-Nexus
Data wydania:	Już jest
Cena:	149.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Nie co dzień nasi czytelnicy mogą być dumni z rodzimych producentów. Przyczyna tego faktu jest banalnie prosta – polskie gry wychodzą nader rzadko. Na palcach jednej ręki można wyliczyć produkcje zaliczające się do udanych. Czy „Pył" zajmie miejsce w takowej grupie? Hmm...

O przygotowaniach do wydania „Pyłu" – dobrze rokującego FPP-Shootera produkcji Optimus-Nexus – dowiedziałem się w październiku. W listopadzie przez dach redakcji, niczym meteoryt, wleciała gorąca wersja demonstracyjna spalając przy tym zasłużoną podłogę, a ludzie z e–People w ramach przeprosin i ubolewania nad losami dywanu wyrazili chęć przeprowadzenia wywiadu. Miesiąc później w moje ręce trafiła już schłodzona (uff!) wersja ostateczna „Pyłu".

Instalację poprzedza trzymające w napięciu półtoraminutowe intro, z którego dowiadujemy się o losach wszechświata, w jakim przyjdzie Ci przymusowo egzystować. Kiedy Imperium przeżywa kryzys, automatycznie traci kontrolę nad wydarzeniami. Wkrótce wszechświat staje się istnym obrazem wojen, klęsk głodowych, milionów gęsto ścielących się trupów. Na dodatek złego wszystkie „prawe" armie zostają rozwiązane. Do jednej z nich przynależał bohater o imieniu Sope, w którego przyjdzie Ci się wcielić. Przeróżne okoliczności i przede wszystkim brak kasy rzuciły Sope'a na księżyc Arena, który niegdyś służył za poligon. Dziś jest jedynie pustynią, gdzie najgorsza menelia świata walczy o zdobycie prastarych technologii i zapomnianych skarbów. Bohater chcąc wydostać się z planety, podejmuje desperacką walkę.

„Pył" należy do rozkwitającego gatunku FPP. Można zaryzykować twierdzenie, że jest to realistyczna strzelanina z elementami przygodowymi cechująca się bardzo wygórowanym poziomem trudności. Niewątpliwie e–People zrobili produkt dla ludzi wymagających. W niektórych miejscach zdolności celnego strzelania schodzą na bok, ustępując miejsca logicznemu myśleniu. Już w pierwszym poziomie trzeba zniszczyć światła za pomocą celownika (o którym nieco dalej) i cicho przemknąć koło zgrai przeciwników. W późniejszych lewelach (a jest ich 17) przeżycie staje się bardzo trudne, dla laika za trudne. W grze licznik zdrowia występuje pod postacią małej kulki, widocznej w lewym rogu ekranu. Kiedy jej kolor jest zielony, bohater czuje się dobrze. Jednak przybierając kolor pomarańczowy, oznacza początek Twojego końca. Obraz staje się rozmyty, Sope z ledwością skacze, zaś jego szybkość pozostawia wiele do życzenia. Takiego rozwiązania jeszcze nigdy nie spotkaliśmy w innych tego typu produkcjach. Kolejnym novum jest celownik bliźniaczo podobny do tego z „MDK". Jako że „Pył" jest trudny, a autorzy nie pomyśleli o małym krzyżyku a'la „Quake/Quake 2", jego użycie momentami jest wręcz niezbędne.

Produkt Optimus-Nexus niestety nie ustrzegł się bardzo poważnych wpadek. Główny zarzut, który już na starcie ucina połowę radości z grania, to sterowanie. Przymknę oko na dużą ilość klawiszy, ale zerowa czułość myszy to najpoważniejsze przewinienie w grze FPP. Autorzy skupiając się na szczegółach najwyraźniej zapomnieli o ergonomicznym sterowaniu. W pudełku z grą znajduje się dyskietka-patch. Niestety, ona także nie zmienia tragicznej sytuacji. Wiele do życzenia pozostawia ilość dostępnego arsenału. Typów uzbrojenia jest... tylko trzy: karabin maszynowy wyposażony w granatnik, ręczna rakietnica i lanca elektryczna – to wszystko. „Pył" obsługuje technologię 3Dfx. I biada temu, kto nie wyposażył swojego warczącego pupilka w akcelerator. Chyba nikt nie chciałby stracić widoku bogatej ilości rozmytych tekstur, porządnego light-sourcingu i zasłaniającego widok dymu. Tryb software to już nie to samo. Ekran zdobią widoczne piksele, a sama płynność pozostawia wiele do życzenia. Minimalnym sprzętem, który udźwignie ciężki „Pył" to P133, 32 MB RAM i 2 MB SVGA. Autorzy zalecają PII, 64 MB RAM i 3Dfx.





Powiedzmy sobie szczerze i prosto w oczy: „Pył" jest przeciętniakiem. Przez zignorowanie sterowania autorzy zmarnowali naprawdę bardzo dobry, niesztampowy pomysł. I nieważne, że grafika prezentuje się nad wyraz okazale, pomysł na fabułę bije zachodnie produkcje na głowę, a w tle zagrzewa do walki muzyka, jeżeli gracz już po pięciu minutach ma dosyć grania z powodu bardzo topornego sterowania myszką (lepiej chyba grać na klawiszach) i dużego poziomu trudności. Wielka szkoda – mogło być bardzo dobrze, a tak jest przeciętnie. Pozostaje jedynie czekać na drugą łatkę, która ostatecznie zlikwiduje problem. A na razie ocena tylko dla średniaków.

gRoovy

Grafika 85% Grywalność 60%
Oryginalność 88% Dźwięk 73%

Dajcie mi bardzo czułą myszkę, mocny komputer i dużo samozaparcia, a obiecuję, że wszystko obrócę w „Pył".

WERDYKT 67%

Tomb Raider III Ad





Jest tylko jedna kobieca postać w grach komputerowych, która powoduje uwielbienie płci męskiej i zazdrość u płci pięknej (no, nie zawsze;) - jest nią Lara Croft, bohaterka serii „Tomb Raider".

INFO	
Wydawca:	Eidos
Producent:	Core Design
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel. / 165.00
Dystrybucja:	Sony Poland / Mirage
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Na tę grę przyszło nam czekać około rok, więc chyba wszyscy miłośnicy serii przyjmą ją z wielką radością. Czy mamy szansę na jakieś rewolucyjne zmiany, czy też trzecią część gry można nazwać mission packiem? Czy warto zagłębić się ■ przygody dzielnej poszukiwaczki przygód, czy też weterani poprzednich części będą czuli się zawiedzeni wtórnością gry? Na te i inne pytania postaram się opowiedzieć w tej dość obszernej recenzji. Od razu też zastrzegam, ■ jest to recenzja obu wersji gry - PC-towej i PlayStation'owej, gdyż jak dowiedzieliśmy się u producenta, nie różnią się one niczym, poza grafiką. No więc zaczynamy!

Tomb Historia

Tym razem powodem, dla którego wyruszamy w podróż po świecie jest tajemniczy meteoryt, który spadł kilka tysięcy lat temu. Zawierał on cztery części artefaktu, które potrafią dać wielką moc, użyte w odpowiednim miejscu. Każda z tych części znajduje się w innym miejscu naszego globu, a jedyną osobą zdolną dokonać śmiałego czynu ich odnalezienia jest Superman... sorry, Lara Croft. Gdy kończymy wizytę w Indiach spotykamy Dr Willarda, który prosi nas o pomoc w dostarczeniu mu drogocennych „szkiełek" na... Antarktydę, jednocześnie wyjaśniając całą historię. Może nie jest to chwytliwy temat, ale na pewno da się na jego podstawie zrobić grę, i to dobrą. Warto dodać, ■ po ukończeniu większości etapów mamy wstawki filmowe opowiadające fabułę, które naprawdę wiele wyjaśniają (szczególnie po intrze, z którego nic nie zrozumiałem). Najczęściej wstawki są liczone, ale mamy kilka niesamowitych filmików FMV, które stoją na naprawdę wysokim poziomie.

Tomb Przygoda

Naszą zabawę zaczynamy w malowniczych Indiach. Zwiedzimy nie tylko indyjskie świątynie, ale także lasy namorzynowe, niebezpieczne bagna, jeziora pełne piranii i spore połacie dżungli. Następnie mamy do wyboru aż trzy lokacje - Nevadę, Wyspy Południowego Pacyfiku i Londyn. I tak w Nevadzie zobaczymy nie tylko pustynie z sępami i grzechotnikami, ale także wnętrze sekretnej bazy w Area 51. Wspaniale wyglądają też krajobrazy na wyspach Pacyfiku - plaże,




ventures of Lara Croft

dżungla, wioski pełne dzikusów i tajemnicze budowle wzniesione przez tubylców. Wreszcie Londyn przywita nas wspaniale oddanym miastem i katedrą, stacją metra, czy w końcu budynkiem Muzeum Historii Naturalnej. Gdy już wreszcie docieramy na najzimniejszy kontynent, będziemy zmuszeni biegać po mrozie, i to nie tylko nad ziemią, ale także w jaskiniach i po starożytnych miastach. Ostatecznie stoczymy pojedynek z ostatnim bossem, który jest... nie, nie zdradzę Wam kim jest, bo popsułbym całą niespodziankę. Warto też dodać, że w każdej z lokacji przyjdzie nam korzystać z ciekawych pojazdów – najczęściej będzie to tzw. Quad Bike, czyli motor czterokołowy, ale równie fajnie będzie pływać kajakiem (nie Kayackiem;) lub też specjalnym, podwodnym „motorem". Trzeba przyznać, że zabawa jest przy tym niezła...

Tomb Arsenał

Postanowiłem poświęcić nowym rodzajom uzbrojenia cały akapit, gdyż zmian jest naprawdę dużo. Ze znanych poprzednio zabawek zostały normalne pistolety, Shotgun, Uzi i Harpoon gun. Dodano zaś wspaniały pistolet Desert Eagle (moim zdaniem najbardziej przydatna zabawka w grze – dwoma strzałami kładzie większość przeciwników), MP5 (karabin maszynowy o dużej mocy i sporym zasięgu – w działaniu podobny do M16), Rocket Laucher (najmocniejsza broń w grze – po prostu wyrzutnia rakiet), Grenade Laucher (ciekawa zabawka, szczególnie, jeśli nauczysz się z niej wydajnie korzystać). Razem mamy do dyspozycji potężny arsenał, dzięki któremu setki wrogów poślemy do piachu.









Tomb Nowości

Nie licząc zmian w fabule, grafice i uzbrojeniu, warto zapoznać się z dodatkowymi nowościami w kwestii gry. Wspomniana już wcześniej nieliniowość fabuły jest bardzo ciekawą sprawą, gdyż w zależności od kierunku naszej wędrówki sami pośrednio decydujemy o stopniu trudności. Warto wspomnieć, że także Lara zyskała kilka nowych umiejętności. Teraz może biegać sprintem (przez ograniczony czas), kucać i chodzić w kuckach oraz korzystać z krat zawieszonych w suficie wieszając się na nich i przesuwając na rękach (nie wiem jak to się po polsku nazywa). Co

Dodatki z Larą!

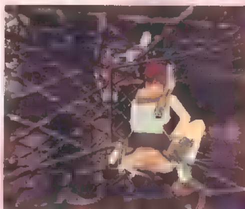
Jak to bywa z grami kultowymi mają się one kopalnią dochodów dla twórców gadżetów. O ile do Tekkena są to gadżety trudno dostępne, szczególnie w Europie, to akcesoria z Larą będą dostępne praktycznie dla każdego (aż, z Polską jak zwykle mogą być kłopoty). Do oryginalnej wersji gry dołączony jest specjalny katalog, który zawiera najprzeróżniejsze bajery związane z grą „Tomb Raider". Zaczynając od zegarków, czapeczek, koszulek, a kończąc na plakatach, kalendarzach, figurkach plastikowych i torbach. Jednym słowem można zdobyć pełne „oprzyrządowanie" swojej ulubionej bohaterki. Kilka z nich możecie wygrać w naszym konkursie, a reszta będzie mogła przejrzeć katalog zamieszczony wewnątrz gry. Ach, mieć taki komplet koszulek albo ręcznik plażowy z Larą...













ciekawe, to umiejętności te nie zostały dodane tylko dla bajeru, ale w każdym levelu są one podstawą ukończenia etapów. Czasem tylko dzięki nim dotrzemy do ukrytych miejsc czy umkniemy przed wrogiem. Bardzo ważną nowinką jest też sposób nagrywania stanu gry. Ponieważ w pierwszej części gry na PlayStation marudzono, że kryształy były rozłożone zbyt rzadko, a w drugiej części (a na PC w obu) można było nagrywać stan gry w każdym miejscu, co znowu psuło trochę zabawę, więc autorzy poszli na kompromis. Możesz nagrać w dowolnym miejscu, ale masz ograniczoną liczbę kryształów, które musisz jeszcze wcześniej zebrać. Moim zdaniem pomysł trafiony w dziesiątkę, gdyż pozwala samemu decydować o częstotliwości save'owania, ale nie powoduje chodzenia na łatwiznę (nagrywanie „po każdym strzale"). Tak jest jednak w wersji na PSX'a. PC-towcy mają opcję Easy, gdyż nie tylko mogą nagrywać stan gry w dowolnym momencie i dowolną liczbę razy, to dodatkowo kryształy odnawiają energię Lary. To chyba rekompensata za pokręcone sterowanie klawiaturą. Może nie będzie to wielka nowinka, ale warto nadmienić, że przyjdzie nam toczyć walki z kilkoma bossami, czego nie uświadczyliśmy w poprzednich częściach gry (był jeden, góra dwóch bossów). Ostatecznie zmieniono też koncepcję zbierania sekretów ■ ten znany z części pierwszej (ukryte miejsca, a nie posążki smoków). W każdym z levelów mamy ich różną liczbę, a zebranie wszystkich premiowane jest dostępem do dodatkowego levelu „All Hallows", wykonanego zresztą zawodowo!

Tomb Grafika

Na opisanie tego co zobaczyłem na pewno nie starczyłoby mi miejsca w tym piśmie. Jest to niewątpliwie najlepiej wyglądająca część gry i to zarówno na PC, jak i na PlayStation. Piękno otoczenia na szybkim pececie z kartą 3Dfx daje taką jakość grafiki, że z wrażenia opadła mi szczęka. Wszystko jest wyraźne, kolorowe i wspaniale teksturowane. O ile jednak na PC podstawowy tryb to 640x480, to na PlayStation użyto po raz pierwszy trybu podwyższonej rozdzielczości (640x256) – nie jest to wiele, ale różnicę widać na pierwszy rzut oka. Oczywiście płynność animacji jak zwykle nie pozostawia nic do życzenia i zachwyca gracza swoją szybkością i wdziękiem. Krajobrazów w grze jest tak dużo, że samo wymienienie ich to już strata czasu. Warto jednak wspomnieć o kilku najbardziej charakterystycznych, ■ zarazem ciekawych i ładnych. Po pierwsze dżungla – wygląda olśniewająco – liany, roślinność tropikalna, strumyczki, wodospady i baseny, nawet bagna mają swój urok. Potem Londyn – kamienice, genialnie pokazana stacja metra (autentyczna), wreszcie kanały i Muzeum. Kolejny szok to wizyta na pustyni w Nevadzie – ruchome piaski, sępy i grzechotniki, a nawet F-117A przelatujący nad pustynią! Wreszcie Antarktyda – zimna, posępna i pełna śniegu... Z nowych ciekawostek należy wymienić kolorowe źródła światła (ognie, flary, strzały z broni), które wreszcie wyglądają jak prawdziwe – szczególnie sugestywny jest ogień (jest też ciepły, sprawdzałem;). Ponadto postarano się, aby woda nabrała jeszcze większej głębi – teraz nie tylko odbija się w niej część otoczenia, światła migoczą, ■ przedmioty zanurzone zmieniają kształt, ale dodatkowo na jej powierzchni widzimy efekty naszego działania – gdy strzelamy w wodę, biegamy po niej lub pływamy na jej powierzchni, to widać ładne, koliste fale rozchodzące się po powierzchni. Podobnie ma się sprawa ze zmiennymi warunkami pogodowymi – deszcz mąci spokojne lustro wody. A propos pogody, warto wspomnieć także o mgle pojawiającej się gdzieniegdzie, która nie jest bynajmniej po to, aby maskować niedoróbki engine'u graficznego, ale jest skutkiem działalności środowiska (przy wodospadach, czy w obniżeniach terenu). W końcu też efekt działania broni stał się bardziej realny – z luf wylatuje dymek, łuski sypią się na ziemię, a trafiony przeciwnik widowiskowo krwawi. Ponadto warto dodać, że Lara zyskała troszkę poligonów, co wydatnie odbiło się na jej wyglądzie. Oprócz czterech nowych ubranek (wreszcie przywdziała seksowny, czarny, skórzany trykot), zmieniających się w zależności od lokacji, możemy zaobserwować też ładniejsze i płynniejsze ruchy w czasie gry.





Tomb Hi-Fi

Uważam, że w tej kwestii poczyniono zbyt mało zmian. Nie tylko nie dodano żadnych ciekawych tematów muzycznych, ale także odgłosy strzałów i wybuchów nie zachwycają. Jedyną różnicę można zauważyć w tym, że wreszcie ma znaczenie miejsce, gdzie strzelamy – odpowiednio dobrane efekty pogłosu nadają grze realizmu. Niestety, o taki bajer, jak Surround nie pokuszono się. Szkoda też, że muzyka w grze odgrywa tak małą rolę – jedynie w momentach, gdy ktoś ma nas napaść lub zbliżamy się do jakiejś pułapki, muzyka podkreśla akcję dziejącą się na ekranie i powoduje gęsią skórkę u gracza. Ach, marzy mi się spokojny, pogrywający sobie w tle motyw, który w zależności od naszych działań odpowiednio by się zmieniał. Ale chyba za dużo wymagam...

Tomb Zabawa

Pora powoli kończyć ten długi wywód, ale zanim to zrobię, musimy jeszcze podsumować najważniejszą część – grywalność. Na jej ocenę ma wpływ kilka czynników, które wypadają zaskakująco dobrze. Bo mimo tego, że oryginalność gry jest w zasadzie żadna, to takich cech jak długość grania (moim zdaniem około 30 godzin, ze wszystkimi sekretami, bez korzystania ■ opisu, dla weteranów poprzednich części gry), łatwość obsługi (na PSX mistrzostwo, na PC już trochę gorzej – klawiatura) oraz sama koncepcja gry (ogromny, trójwymiarowy świat, pełno zagadek i strzelania) nie pozwalają na wystawienie grze słabej oceny. Nie rozumiem, dlaczego wiele osób czepia się, że nie znajdują w grze niczego nowatorskiego – moim zdaniem ważniejsza jest dobra zabawa, której niewątpliwie gra dostarcza. I to nie tylko tym, którzy po raz pierwszy zasiadają do tej serii (Ci z pewnością będą zachwyceni), ale także dla wszystkich graczy, którzy zetkną się ■ trzecią częścią przygód Lary (może początkowo zaskoczy ich dość wysoki poziom trudności, złożoność sterowania i z lekka pokręcona fabuła, ale reszta elementów z pewnością im to wynagrodzi). Definitywnie jest to najlepsza część z całej serii – najładniejsza, najdłuższa, najbardziej wymagająca, ale także dająca największą satysfakcję z ukończenia. Polecam wszystkim graczom bez względu na wiek i płeć – przed Wami kilkadziesiąt godzin zabawy w najlepszym wydaniu.

Baron Jack

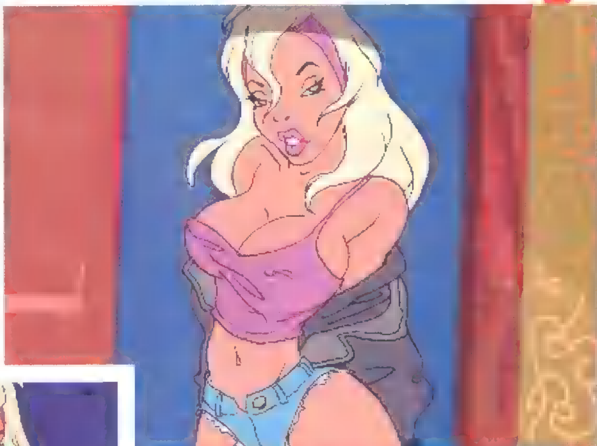
Grafika 95% Grywalność 95%
Oryginalność 40% Dźwięk 78%

Mimo trójeczki w tytule, gra jest w stanie zaskoczyć gracza wieloma nowościami, które składają się na bardzo dobry produkt.

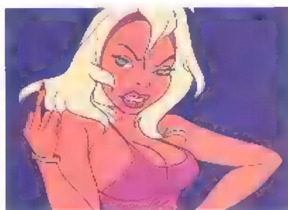
WERDYKT 91%

Lula Virtual Baby

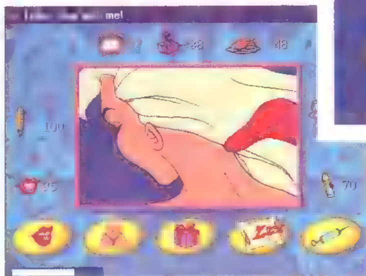
W dzisiejszych czasach każdy zakompleksiony erotycznie chłopaczyna może szybko się dowartościować. Wystarczy, że pójdzie do wypożyczalni kaset wideo, kupi sobie świerszczyka lub odwiedzi odpowiednią stronę w Internecie.



Oczywiście wymienione środki przekazu informacji, to jeszcze nie wszystko - mamy przecież jeszcze programy komputerowe! Dla posiadacza peceta to chyba najprostszy sposób obcowania z materiałami o treści erotycznej. Niektórzy nawet twierdzą, że komputer potrafi bardzo dobrze wprowadzić człowieka w arkana sztuki miłosnej. Być może, ale na pewno nie za pomocą programu ■ wdzięcznej nazwie Lula Virtual Baby.

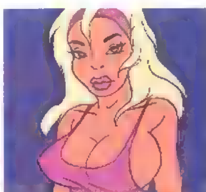


No cóż, będąc w pełni sił umysłowych :-), muszę określić Lula Virtual Baby jako tamagotchi traktujące o... seksie! Wiem, że brzmi to dosyć głupio, ale takie są fakty. Naszym zadaniem jest opiekowanie się wirtualną panienką, w zamian za co ta daje nam rozkosze natury cielesnej. Stan Luli jest określany przez kilka współczynników, które informują nas m.in. o tym czy nasza wirtualna partnerka jest głodna, przeziębiona, chora lub czy ma ochotę na pieszczoty. Oczywiście możemy wpływać na podwyższanie lub obniżanie wysokości tych parametrów - np. gdy przedobrzymy z jedzeniem Lula może zachorować, w związku z czym będziemy musieli się zająć jej leczeniem (oczywiście podczas choroby panienka nie ma ochoty na żadne uciechy). Jeśli chcemy rozkochać w sobie Lulę, musimy jej dać prezent - tu trzeba uważać! Ponieważ nasza panienka prezentuje sobą typ kobiety, która ma drugą komórkę mózgową, wyłącznie po to by ta pierwsza nie czuła się osamotniona, nie możemy jej dawać prezentów ambitnych (należą do nich choćby książka czy szachy). Trzeba wybierać między takimi przedmiotami jak motor, biżuteria lub inne drogie zabawki, a Lula od razu będzie miała ochotę na wszelkie formy uciech cielesnych. Jeśli już jesteśmy przy tym temacie - moim skromnym zdaniem swą wiedzę na ten temat autorzy programu czerpali z tanich, pornograficznych kaset wideo lub świerszczoli dla gości, którzy włamują się do Sex Shopu po to by ukraść z niego dmuchaną panienkę. Sposób przedstawienia tej kwestii jest po prostu śmieszny (szczególnie zabawa z języczkiem)! Nie jest to ani hardcore, ani łagodny, estetyczny erotyzm. Ani to nie podnieca, ani uczy. Nikłość doznań estetycznych potęguje jeszcze słabe wykonanie Lula Virtual Baby. Grafika jest rysowana, trzeba przyznać, że dosyć ładnie, ale przy użyciu małej palety barw. Wygląda na to, że panowie z Take 2, tak podekscytowali się tematem, że zapomnieli o istnieniu 24-bitowej grafiki. O odgłosach nie będę wspominał, bo czego niby można oczekiwać od produktu o tematyce erotycznej?



Cóż mógłbym powiedzieć na zakończenie. Moim zdaniem pomysł na zrobienie tamagotchi, w którym opiekujemy się kobietą po to by dawała nam rozkosze cielesne jest żenujący. Idea przypomina uprowadzenie z ulicy panienki do hanowerskiego domu publicznego, w celu eksploatacji seksualnej. O ile np. Mopy Fish (również komputerowe tamagotchi) traktowało sprawę poważnie (tworząc ten program analizowano zachowanie prawdziwych ryb, po to by oddać rzeczywistość możliwie najdokładniej) o tyle Lula Virtual Baby nie może się za bardzo zdecydować czy być realistyczną, kontrowersyjną czy śmieszną. Mam bardzo wysoko ustawioną poprzeczkę tolerancji i na tyle duże poczucie humoru, że przez ostatnie 12 miesięcy nikomu nie udało się mnie obrazić, a w redakcji uważają mnie za erotomana (już wiecie dlaczego recenzuję ten produkcik :-). Muszę Wam jednak powiedzieć, że Lula zdecydowanie nie spodobała mi się, tak więc zaczynam właśnie rozmyślać, czy to co sądzą o mnie inni jest prawdą. Hmm... Może jednak jest...

Suicide



INFO

Wydawca:	Take 2
Producent:	CDV Software
Data wydania:	Już jest
Cena:	59.00
Dystrybucja:	Optimus
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Grafika 55% Grywalność 50%
Oryginalność 87% Dźwięk 60%

Taki fajny temat, a tak lipnie przedstawiony! Błeeee...

WERDYKT 60%

FIFA '99





EA Sports znowu atakuje! Kolejne wcielenie najlepszej piłki nożnej, na którą z wielkim utęsknieniem czekała wierna rzesza fanów, ujrzało właśnie światło dzienne.



INFO

Wydawca:	**Electronic Arts**
Producent:	**EA Sports**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**199.00 / 145.00**
Dystrybucja:	**IPS**
Platforma:	**PSX, PC**
Wymagania Techniczne:	**Standardowe**



FIFA to bezkonkurencyjnie najlepsza seria gier na PC. Na Playstation ma swoich miłośników, ale wielu wyżej stawia produkt Konami – „ISS'98". Swój olbrzymi sukces zawdzięcza „FIFA" przede wszystkim znakomitej oprawie audiowizualnej (pierwsze części) oraz niezłej inteligencji komputerowego przeciwnika (kolejne części). Na przykładzie „FIFA" można prześledzić rozwój komputerów. Do uruchomienia „FIFA '95" wystarczał 386 (czy ktoś to jeszcze pamięta?). Kolejne części po trochu zwiększały swoje wymagania. Oczywiście największe wymagania sprzętowe ma, jakżeby inaczej, „FIFA'99". Ale za cenę wymagań, otrzymujemy piłkę prawie że idealną.

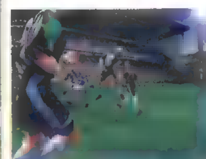
To co mnie najbardziej porusza przy okazji wydawania nowych tytułów przez Electronic Arts, to olbrzymi kapitał, jakim ta firma dysponuje – no bo ile może kosztować wykupienie licencji na używanie logo FIFA, oryginalnych składów drużyn wraz z zawodnikami, autentycznych stadionów, a nawet reklam sponsorów dookoła boiska i ciekawych piosenek do ścieżki dźwiękowej. Co do soundtracku – w „World Cup'98" mogliśmy usłyszeć bardzo fajny kawałek formacji Chumbawamba. W tym razem postarano się o nową muzyczkę, którą kilka razy słyszałem na MTV. Mowa o niezłym „The Rockafeller Skank" Fatboy Slima, który rozbrzmiewa w „FIFA'99".

Od czasu „World Cup'99" i „FIFA'98" wiele się jednak nie zmieniło. Jasne, są uaktualnione składy, dodano więcej drużyn i to zarówno narodowych, jak i klubowych, trochę lepsza grafika i całkowicie skopany interfejs i... to w zasadzie wszystko. „To po co mam wydawać kasę na tytuł, skoro w sumie dokonano trochę kosmetycznych zmian i to wszystko?" – chciałoby się rzec. A jak się miała „FIFA 97" do „'98"? A „World Cup'98" do „Fifa'98"? Niestety, bardzo podobnie. Lepsza grafika, poprawiona dynamika gry i ciągle uaktualniane składy. Ale o to właśnie chodzi – zostawić dużą grywalność poprzedniej edycji i zrobić jeszcze wspanialszą grafikę, dodać nowe nazwiska, kilka fajnie wyrenderowanych filmików itd. To wystarczy aby nawet taki człowiek jak ja, kupił sobie nową edycję. Ok, no to po krótkiej dygresji przechodzimy do meritum sprawy.



„FIFA'99" (jak każda poprzednia zresztą) wita gracza rewelacyjnym intrem. Przyznam się szczerze, że zawsze liczę po cichu na porażkę EA w dziedzinie intra (w końcu ile razy można robić najlepsze intra w sportowej działce?) Tym razem także mi się nie udało – kilka taktów było kijowych, ale potem wręcz tańczyłem razem z piłkarzami na ekranie! Kolejną, nową, zmianą jest menu. Teraz dużo brzydsze, mniej funkcjonalne i dodatkowo niezbyt przejrzyste. Dodatkowo brakuje bardzo ważnej opcji, i to zarówno w wersji PC, jak i PlayStation – ustawienia klawiatury. O ile jeszcze w wersji na PSX pamiętałem obłożenie zeszłoroczne, to na klawiszach nie mogłem się połapać (przegrałem nawet jeden mecz desperacko wciskając co popadnie). Powiecie, że jak się jedzie na piracie, to brakuje instrukcji. Guzik, graliśmy na oryginałach, ale który prawdziwy gracz sięga najpierw po instrukcję;) Ale żeby nie było opcji konfiguracji klawiszy, to skandal. Wróćmy do rozgrywek – wiadomo że najważniejsza w grach sportowych jest możliwość rozegrania spotkań w taki sposób, żeby się to szybko nie znudziło. W „FIFA'99" można zagrać przyjacielski meczyk z jakąś drużyną, mistrzostwa, ligę, wymyślony puchar, meczyk sparingowy ze swoim drugim składem w opcji Treningu czy też wziąć udział w rozgrywkach Ligi Mistrzów. Drugie, co dosyć mile zaskakuje, to filmik ukazujący z lotu ptaka stadion, na którym odbywa się spotkanie. Ot niewielki detal, a cieszy oczy. Warto przy tym dodać, że każdy ze stadionów ma inną architekturę, przez co czujemy się jeszcze bardziej podbudowani. Gdy przebrniemy już przez wszystkie opcje i „odpalimy" mecz, to można ujrzeć niesamowitej jakości grafikę. Bije ona na głowę nawet tę w „World Cup'98" (o „FIFA'98" nie wspominając). Wręcz perfekcyjnie zanimowani zawodnicy wychodzą na boisko, każdy przy tym idzie w swój charakterystyczny sposób. Widać potęgę systemu „motion capture". I co najważniejsze – każdego zawodnika da się prawie bez problemu rozpoznać, podobnie jak to miało miejsce w „NBA'99". Świetnie jest również zrobiony animowany tłum kibiców – widać nawet błyski fleszów aparatów! Oczywiście, pomijając grafikę, bardzo ważna jest dynamika, która w przypadku „FIFA'99" nie szwankuje – czasami spikerzy nie nadążają komentować tego, co się dzieje na boisku. Jednym słowem – gra się jeszcze lepiej niż w „World Cup'98". Usiłowałem sobie przypomnieć czego tak naprawdę brakowało w poprzednich edycjach, i do-









szedłem do wniosku, że w sumie jest kilka takich elementów. Po pierwsze bijatyki dwóch rozwścieczonych piłkarzy;) Co ciekawe, ku mojej nieopisanej radości, miałem szczęście coś takiego „podziwiać" w „FIFA'99", kiedy po czerwonej kartce rozgorzała mała bójka między dwoma graczami. Bardzo miły i realistyczny akcent. Ponadto wreszcie ktoś panom z EA powiedział, że piłkarze nie powinni po przejęciu piłki kręcić jej dookoła własnych nóg, bo niechybne ją stracą. Teraz więc bardzo zyskała płynność akcji, gdyż podanie dochodzi do biegnącego zawodnika i ten nie staje w miejscu, aby piłkę przyjąć, ale od razu jest z nią w biegu i może zagrać dalej.

Skoro piszę o oprawie programu, to nie mogę nie wspomnieć o dźwięku który, „FIFA" zawsze budowała atmosferę prawdziwego widowiska piłkarskiego. Nie zawiodłem się także tutaj – wspaniałe utwory ilustrujące filmy, czy też menu to coś niesamowitego. Obok wspomnianego już Fatboy Slima, jest jeszcze kilka równie czadowych kawałków, które zasługują na wysłuchanie. Akurat zapomniałem nazwy kapel odpowiedzialnych za te utwory, ale daje słowo że są na pewno znane większości z Was. Co można natomiast napisać odkrywczego o efektach dźwiękowych? W sumie chyba nic, oprócz tego że jest ich dużo, „ilustrują prawie każde zagranie", są naprawdę znakomitej jakości i powodują, że można poczuć się jakby się naprawdę było na stadionie.

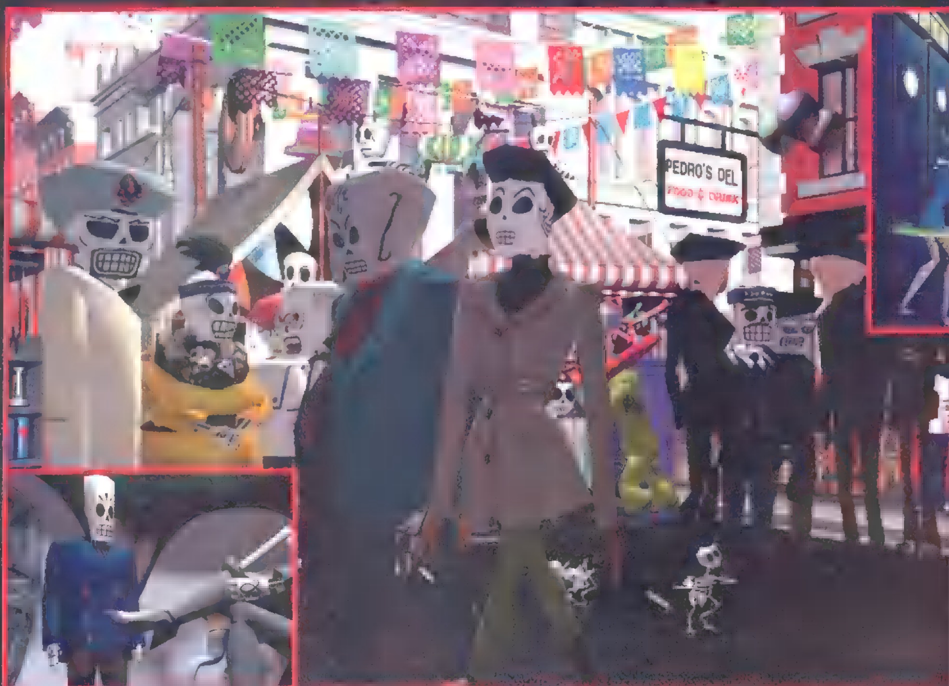
Na koniec zostało właściwie wspomnieć już tylko ■ grywalności produktu. Jest ona olbrzymia, choć tu trzeba zaznaczyć dla kogo. Znam osoby, którym seria EA nie wpasowała i wolą zdecydowanie produkty bardziej finezyjne (głównie „ISS'98"), natomiast FIFA uważają za przerost formy nad treścią. Sam należę do pośredniej grupy, która w kwestii czystej grywalności bardziej ceni sobie produkt Konami. Uważam jednak, że na PC jest to bez wątpienia najlepszy „symulator" skórzanego pęcherza, decydują o tym bowiem elementy, które o kilku lat poprawiane są wciąż na nowo – w miarę wygodne sterowanie (kwestia przyzwyczajenia), poprawiona sztuczna inteligencja oponenta, mnogość trybów rozgrywki, kilka opcji menadżerskich i ogromna żywotność produktu. Jest kilka wad, jak choćby sterowanie, zbytnia schematyczność przeprowadzanych akcji, dziurawe ręce bramkarza przy strzałach „z pierwszej piłki", niepełna zgodność wyglądu piłkarzy z rzeczywistością (przykładowo Anelka z Arsenalu to prawdziwy murzyn, podczas gdy w grze trudno go nazwać nawet mulatem), ale nie powodują one trwałego zniechęcenia do gry. Gra jest świetna i jest bezsprzecznie najlepszą piłką nożną na PC (i drugą najlepszą na PSX'a). Polecam ją każdemu fanowi gier sportowych, a gwarantuję przy tym, że spędzi przed monitorem/telewizorem wiele godzin dobrej zabawy.

Baron Jack z pomocą Szychy

Grafika 92% **Grywalność 90%**
Oryginalność 40% **Dźwięk 76%**

Jedna z najlepszych piłek nożnych, jakie widziały nasze patrzałki. Hicior!

WERDYKT **91%**



Grim Fandango

Jeśli do tej pory myślałeś, że śmierć jest końcem wszystkiego, byłeś w błędzie. To dopiero początek. Przynajmniej taką teorię przedstawiają nam chłopaki z LucasArts.

Na przygodówkach LucasArts wychowały się całe pokolenia graczy. Takie klasyki jak „Maniac Mansion", „Indiana Jones 3" czy kultowa seria „Monkey Island", na trwałe wpisały się w historię gier komputerowych, stając się jednocześnie swoistym świadectwem czasów, w których były tworzone. Mimo zmniejszenia się ilości wydawanych ostatnio gier z gatunku „adventure", oraz znacznego zwiększenia wymagań graczy, LucasArts pozostał ostatnim z rynkowych gigantów, regularnie dostarczającym wielbicielom przygodówek powodów do zarywania kilku nocy z rzędu. Sierra, która swego czasu wypluwała z siebie taśmowo kolejne „Questy", gwałtownie przycichła, i już od roku nie wydała nic interesującego. Ludzie z Westwood, którzy kiedyś forsowali serię „Kyrandia", woleli zająć się strategiami (cz. z wyjątkiem znakomitego „Blade Runner"), a ze strony Revolution, twórców „Broken Sworda", wieje [illegible]. LucasArts jednak ta sytuacja wydaje się być całkowicie na rękę, tym bardziej, że każda ich nowa gra staje się kamieniem milowym w rozwoju gatunku. Nie inaczej jest też z najnowszą produkcją, co jasno widać chociażby po wysokiej ocenie, jaką po raz pierwszy od dłuższego już czasu wystawiłem. Bo prawda jest taka, że w powodzi tytułów zrobionych [illegible], ale na licencji i „gatunkowym powielaczu" eksploatującym do znudzenia modne pomysły, jedynie o

INFO

Wydawca:	Activision
Producent:	LucasArts
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

„Grim Fandango" można [illegible], że ma swą [illegible]. [illegible] „Grim Fandango" jest Tim Schafer, człowiek znany z wcześniejszych „Full Throttle" i „[illegible] Of The Tentacle". Jak głosi plot[illegible], pomysł zrobienia tej [illegible] wpadł mu do głowy, gdy pewnego dnia trzymał w rękach [illegible] kukiełkę. Wiecie [illegible] jak one wyglądają – takie małe, ubrane w kolorowe stroje machos i z wielkimi [illegible] na [illegible]wach szkieleciki, za pomocą których [illegible]kańscy Indianie czczą swoje [illegible] Zmarłych. W każdym razie, gdy pewnego dnia Schafer obracał [illegible] figurkę w [illegible], nad [illegible] [illegible]ciła mu żarówka (genialni podobno tak [illegible] i [illegible] „Eureka! [illegible]". Od tamtej pory [illegible] prawie dwa lata, jednak [illegible] serwując efekt [illegible] ze [illegible] sumieniem można stwierdzić, że opłacało [illegible].

Rok Pierwszy

Po uruchomieniu gry od razu rzuca się w oczy bardzo oryginalna [illegible] świata. Już sam [illegible] na fabułę, czerpiący [illegible] z folkloru starożytnych Majów i Azteków, i [illegible] je z [illegible] filmów gangsterskich z lat [illegible] jest czymś, czego w [illegible] nie [illegible]. Oto nasz bohater, Manny Calavera, trafia do swego rodzaju [illegible]. [illegible] o życie po śmierci, który od lat dzieli naukowców, [illegible] i filozofów, tutaj znajduje klarowne i proste [illegible]. Po zejściu z padołu łez, [illegible]kim [illegible] nasza [illegible], każda dusza rozpoczyna [illegible] cztery lata [illegible] przez [illegible], a konkretniej przez – [illegible] Zaświat. Zaraz po śmierci zabiera ją tam [illegible]dnik biura podróży, którego firmowym [illegible] jest czarna sukmana z głębokim [illegible], a [illegible] pracy składana kosa [illegible]. Właśnie [illegible] pracę ma nasz bohater. Gdy już ściągnie [illegible] w [illegible], próbuje sprzedać jej bilet na [illegible] do Wieczności. W zależności od tego, ile [illegible] dusza ma na sumieniu, na [illegible] podróż zasługuje. Tylko wybrani mogą sobie [illegible] na przejazd przez [illegible] umarłych luksusowym wozem sportowym, parostatkiem czy ekspresowym [illegible]. Reszta [illegible] przez całe cztery lata, [illegible] dotrzeć do celu. [illegible] jest to dość długi okres czasu, [illegible] zamiast gorliwie poszukiwać drogi do Wieczności, osiedliły [illegible], za[illegible] handlem, założyły sklepy i restauracje. W [illegible] się prawie idealną [illegible] naszego – znalazło się tu [illegible] na [illegible], pracę [illegible] i przyjaźnie, [illegible] lewe interesy. No właśnie, w krąg takich, [illegible] przez duszyczki spod ciemnej gwiazdy podejrzanych sprawek wpada pewnego dnia Manny Calavera. Zbieg okoliczności zmusi go nie tylko do opuszczenia „[illegible]" miasta El Marrow, ale również do podróży przez cały [illegible] Zaświat. A co [illegible] i co [illegible] przekona się [illegible], kto uda [illegible] tam wraz z nim.

Rok Drugi

Nie [illegible] określić, w czym tkwi tak [illegible] siła „Grim Fandango". Z [illegible] w każdym elemencie po trochu, gdyż właściwie to [illegible], jakiej [illegible] nie było. Wszystko zostało tu przetworzone i [illegible] od zera, dając nam [illegible]. O nietuzinkowej fabule już wspomniałem, ale to tylko czubek góry lodowej. Kolejna kwestia to [illegible] sterowania naszym bohaterem. Kiedyś w wywiadzie Tim Schafer [illegible], że chciał, aby to właśnie bohater był interfejsem. Trzeba przy[illegible], że efekt ten chyba mu [illegible] udał. Manny'ego widzimy z [illegible], czasem nawet dość dziwacznych rzutów kamery (podobne [illegible] mieliśmy w trylogii „Alone In The [illegible]"), zaś jego krokami [illegible] za pomocą klawiszy z klawiatury numerycz[illegible]

Bohaterowie LucasArts

LucasArts, dawniej LucasFilm, parają się robieniem [illegible] od [illegible] starożytnych. Oto kilka [illegible] dokonań, które zmieniły [illegible] oblicze gatunku. Na [illegible] był „Maniac Mansion",

wydany w czasach [illegible]. Kilku bohaterów walczyło z [illegible] chałupką, przy [illegible] lorowej [illegible]. Podobnie świat przedstawiała „Zac Mckracken",

[illegible] o przygodach wścibskiego pismaka, [illegible] UFO. 5 lat później pomysł [illegible] Chris Carter, [illegible] „Archiwum X". Następny był świat fantasy w „Loom",

w którym [illegible] rozwiązywał zagadki wygrywając odpowiednie melodie na swej różdżce. Niezbędnie pojawił [illegible] również „Indiana Jones",

[illegible] „Ostatniej [illegible] ▶

▶ [illegible] to prawdziwa rewolucja graficzna. „[illegible] Island 1” [illegible] „Monkey [illegible]”.



[illegible]



Poza tym, [illegible] część maniaca, „[illegible] The Tentacle”.



[illegible]



[illegible]



[illegible] timediami. Rok temu [illegible] część „[illegible] Island”. Hmm...nieźle, jak na [illegible] ... [illegible]

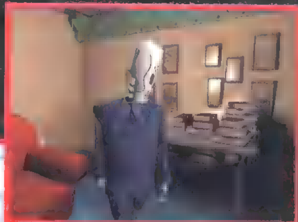
Grim Fandango



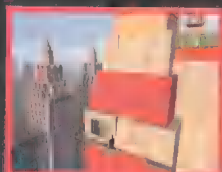
da. Wszelkie inne czynno[illegible] ręką – oglądamy [illegible] „[illegible]”, [illegible] „plusikiem”, zaś do inwentarza wskakujemy „[illegible]”. Jednak najciekawsze jest [illegible], że na ekranie nie [illegible] się żadne podpisy pod przedmiotami z tła. Manny zwiedzając lokacje po prostu [illegible] zwraca ją w kierunku [illegible] go rzeczy. Do [illegible] nia trudno jest na [illegible], ale już po godzinie grania każdy [illegible], jak bardzo jest ono [illegible] i [illegible]. Co prawda nie obyło się tu bez pewnych [illegible], gdyż Manny [illegible] wszystkich funkcji ruchu ma jeszcze zaprogramowane automatyczne wybieranie ścieżki przez [illegible]. Oznacza to, że teoretycznie możemy [illegible] oczy i [illegible] „góra”, a nasz bohater sam, [illegible] wszelkie [illegible], dotrze do [illegible] tam drzwi. W praktyce jednak nierzadko znajdziemy [illegible] w całkiem nieplanowanym przez nas miejscu. [illegible] jest to [illegible] doczne i uciąż[illegible] zeniu do wind, [illegible] i [illegible] innych wejściach [illegible], że [illegible] po [illegible] zaklinuje się na amen. A skoro już o wadach gry mowa – są [illegible] dnie dwie zagadki pseudo- [illegible], w których zastosowanie grafi[illegible] trójwy[illegible] (o czym za chwilę) po prostu przeszkadza. Co prawda nie psuje to obrazu całości, niemniej nigdy nie jest przyjemnie, gdy w grze [illegible] wanie zagadek zaczyna bardziej przypominać [illegible] „[illegible] z zagadkami”.

Rok Trzeci

[illegible] one sterowanie zostało chyba [illegible] ściowo wymuszone przez [illegible] graficzny, który jest [illegible]. Całkowicie trójwymiarowe są tu wszystkie postacie i przed[illegible], zaś tła [illegible] pieczołowite renderingi, [illegible] z elementami 3D i generowanym przez akcelerator oświetleniem. [illegible] efekt jest oczywiście znakomity, z [illegible] trudno żeby było [illegible], w końcu [illegible] w przygo[illegible]. [illegible] „Grim Fandango” nie odwalają pańszczyzny, [illegible] nam „ma[illegible]”. [illegible] nam rozkoszować [illegible] do woli [illegible] łem, [illegible] na tapecie, drewnem, z jakiego wykonano poręcze, fotografiami i obrazami, które [illegible]. Rozmach i różnorodność lo[illegible] jest wręcz [illegible]. [illegible] fabuła gry pozwoli nam zwiedzić [illegible] niespodziewane miejsca w zaświatach. Od biura firmy w El Marrow, po połacie skamieniałego [illegible], od miasta rozrywki Rubacava, po podmorskie głębiny i [illegible] się za kołem podbiegunowym [illegible]. A







wszystko dopieszczone [illegible] najdrobniejszego [illegible], ubarwione drobnymi [illegible] w tle, pokazane w [illegible] 65.000 kolorów. Zupełnie inny rozdział [illegible] upakowane na obydwu płytkach CD wstawki animowane. [illegible], w jaki je przygotowano, wzbudza mój [illegible] szy szacunek. Postacie, pomimo iż są tylko [illegible] wymiarowymi modelami, zachowują się całkowicie jak [illegible]. W czasie rozmowy [illegible] [illegible], [illegible] [illegible] [illegible], [illegible]chowując mimikę twarzy [illegible] tylko żywym ludziom. Do tego dochodzi [illegible] profesjonalny „montaż". Kamery robią [illegible], obrazy wzajemnie się [illegible]. Wszystko to daje nam wrażenie oglądania prawdziwego filmu, w prawdziwym kinie, a powaga z jaką [illegible] no najdrobniejszy [illegible], dialog czy pozę, jeszcze te uczucia [illegible]. [illegible] prawda, w dzisiejszych czasach nie [illegible] to żadna nowość i powód ekscytacji, ale wystarczy, że obejrzycie samo intro, aby zauważyć [illegible], jaka dzieli kon[illegible] od „Grim Fandango". Na koniec słów [illegible] Lucasami bywa, jest bez zarzutu. Wszystkie [illegible] i kwestie mówione nagrano czysto (ale z mek[illegible] akcentem, więc czasem lepiej [illegible] podpisy). [illegible] zwraca też dość szczególna oprawa muzyczna, na którą składają się swingowo-jazzowe tzw. „[illegible]" kawałki. Brzdąkając sobie gdzieś w tle, stanowią znakomite uzupełnienie atmosfery [illegible], tak subtelne, że nawet się go nie zauważa.

Rok Czwarty

Nie [illegible] dziś ani przez [illegible], że „Grim [illegible]" po prostu mnie [illegible]. Na skostniałym już nieco rynku gier [illegible] pojawił się produkt, który wreszcie potrafi [illegible] się ponad schematy. Autorzy z LucasArts dali nam [illegible] kreację świata i iście [illegible]wą fabułę, skrzące [illegible] nowymi pomysłami na każdym kroku. Ilość ciekawy[illegible] patentów, gagów słownych, zabawnych [illegible] do sytuacji [illegible] rzeczywistości, jest wręcz przeogromna. Nieprzeciętny humor i intrygujące dialogi sprawiają, że w „Grim Fandango" nawet wykonanie dłuższej rozmowy nie jest [illegible]czące. I nie odniosłem tu ani przez [illegible] wrażenia jak przy graniu w „Curse of Monkey Island", że dowcip jest robiony „na siłę". Tutaj uderza on miej[illegible] w „dorosł[illegible]" ironie i aluzje, wynika naturalnie z osobowości [illegible], ich stosunku do życia w Zaświatach. [illegible] potęgują dodatkowo zagadki, które są na [illegible]wnym, trudnym [illegible]. Co prawda przedmiotów nie mamy w grze zbyt wiele, jednak ich [illegible]cie często wymaga od nas maksymalnego wysilenia [illegible], że o [illegible] kojarzeniu faktów nie wspomnę. Dlatego też możecie [illegible] pewni, że [illegible] tej gry bez solucji zajmie sporo czasu, a przy okazji dostarczy niezatartych wrażeń. Na koniec kilka drobnych smaczków, które [illegible] Wam [illegible] kompletności prezentowanego [illegible]. W pewnym momencie na przykład, Manny z pośrednika biura podróży przeis[illegible] się we [illegible]. Zobaczymy go [illegible] niczym Bogart w „Casabl[illegible]", [illegible]ączącego [illegible]ym z papierosa i [illegible] kwestie [illegible] żywcem z filmów z tamtego okresu. Albo, gdy będziemy przechodzili przy barierce, jeden tylko krok wy-



starczy, aby Manny z [illegible] zjechał po niej na dół. Ale można do niej nie podchodzić, można statecznie i spokojnie zejść, schodek po schodku. Albo w klubie Blue Casket, gdzie będziemy [illegible] metafizy[illegible] poezji, [illegible] tworzyć. Albo na dnie morza, gdy trójka bohaterów nieziemsko zafałszuje marynarską [illegible]... „Grim Fanda[illegible]" [illegible] najlepsza przygodówka tego [illegible].

Mogę ją jedynie [illegible] wszystkim i [illegible]wić bardzo [illegible] ocenę, podpisując się pod [illegible] obiema „[illegible]" i nogami. *Pietras*

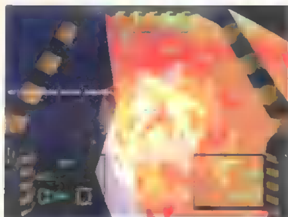
Grafika 93%	[illegible] 90%
Oryginalność 95%	[illegible] 90%

Genialna [illegible] roku. Artyzm i humor, [illegible] skakuj[illegible] cias – LucasArts.

WERDYKT 94%



Colony Wars: Ven





Kosmiczne strzelaninki są gatunkiem, który nie szybko nam się znudzi. Potwierdzają to firmy developerskie, które wypuszczają coraz to nowe gry o tej tematyce.

INFO	
Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Psygnosis
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Jedną z takich gier jest najnowsze dzieło Psygnosis – „Colony Wars: Vengeance". Tytuł brzmi znajomo? I tak być powinno, gdyż gra jest „ordynarnym" sequelem. Po niewątpliwym sukcesie jedynki, Psygnosis postanowił odświeżyć swój tytuł i przy okazji wydać jakiś dobry produkt (bo ostatnio nie było u nich żadnych wybitnych produkcji).

Dlaczego?

Jak to bywa z władzą, często się zdarza, że uderza ona do głowy. Tak było w przypadku zwycięskiej strony konfliktu w pierwszej części gry. Liga Wolnych Światów po zwycięstwie nad Imperium, zamknęła wszystkie dziury czasoprzestrzenne, odcinając tym samym przeludnione i uzależnione od kolonii Imperium od reszty galaktyki. Ludzie mieszkający na planetach tego układu zaczęli masowo umierać, a resztki niedobitków połączyły się w małe plemiona, którymi rządził chaos i zniszczenie. Dopiero wiele lat później pojawił się tajemniczy człowiek o imieniu Kron, który na zgliszczach starego Imperium stworzył nowe, jeszcze potężniejsze. Udało mu się otworzyć bramy czasoprzestrzenne, co spowodowało konflikt z Ligą Wolnych Światów. Tym razem gracz wciela się w młodego, zdolnego pilota po stronie odradzającego się Imperium.

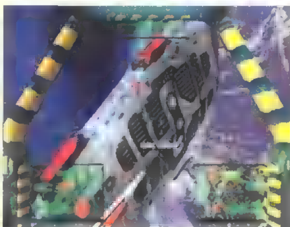


Co?

Przed Tobą dziesiątki misji do wykonania, których ciekawą cechą jest nieliniowa struktura. Tu wszystko zależy od Ciebie. Jeśli przechodzisz wszystkie misje bez zająknięcia i udaje Ci się wykonywać wszystkie zalecenia dowództwa, to gra będzie dla Ciebie łaskawa. Gdy jednak dojdzie do sytuacji, że nie wykonasz jakiegoś ważnego zadania, wtedy siły przeciwnika zdobywają lekką przewagę, a Tobie przyjdzie do wykonania dodatkowe, często dużo trudniejsze zadanie. Na czym polegają same zadania? Tu także należy pochwalić programistów z Psygnosis, gdyż praktycznie każda misja jest inna. Nie jest to też jakieś proste polecenie w stylu „rozwal wszystko co lata, a nie ma barw Twojej drużyny", ale złożone, kompleksowe misje. Możemy więc być wyznaczeni do eskorty własnych transportowców, pomocy przy uruchomieniu ogromnej bazy kosmicznej, zestrzeleniu wrogiego statku komunikacyjnego, zdobycia kryształów z energią i wielu innych. Czasem przyjdzie nam także wysilić szare komórki. Przykładowo, dostajemy misję, gdzie mamy rozwalić wrogą stację wydobywczą. Niby proste zadanie, jednak jak się okazuje jest ona niewrażliwa na Twoje lasery. Idziesz po rozum do głowy i rozgrzewasz asteroidy latające dookoła, po czym bezpardonowo wpychasz kilka z nich na stację. No i po krzyku – oglądasz tylko efektowny wybuch. Dodatkową nowością, której nie było w poprzedniej części gry, są misje naziemne. Zmieniamy statek, po czym przyjdzie na walczyć w atmosferze, gdzie do zestrzelenia oprócz innych statków będą też nieruchome (ale za to siejące pociskami) cele naziemne.

Czym?

Do naszej dyspozycji oddano kilka statków, w zależności od rodzaju misji (inne w kosmos, a inne dla celów nadziemnych). Każdy z tych statków możemy upgrade'ować w czterech kierunkach – zwrotności, mocy tarcz, szybkości i długości działania dopalacza. W zależności więc od własnych umiejętności

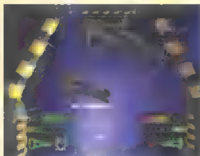




geance









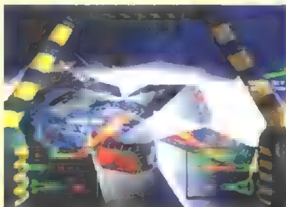
statek będzie zachowywał się według naszych wskazań. Warto też wspomnieć o rodzajach broni, w jakie możemy uzbroić naszą „łupinkę". Poczynając więc od zwykłych laserów, laserów niszczących osłony, poprzez kilka rodzajów rakiet i torped, aż po dziwne, dodatkowe bronie przyznawane na konkretne zadania („spawarki", liny holownicze itp.). Samych statków jest kilkadziesiąt (razem - naszych i przeciwnika), a różnią się one nie tylko wyglądem ale także szybkością, siła ognia, czy wreszcie funkcją, jaką pełnią podczas misji.

Jak?

Już pierwsza część gry była jedną z najlepiej wyglądających strzelanin na PlayStation. Tym razem zrobiono kolejny krok naprzód. Doskonale dopracowane sylwetki statków (zarówno Twoich jak i przeciwników), genialnie wykonane tło (kosmos zyskał mgławice, odległe i trochę bliższe planety, a nawet asteroidy), prześliczne efekty działania broni (smugi laserów i rakiet, iskry niszczonych pancerzy, eksplozje i wybuchy), a wszystko to działające w podwyższonej rozdzielczości w ponad 30 fps'ach. Naprawdę, gdy masz chwilę wytchnienia w misji, warto rozejrzeć się wokół siebie, aby zobaczyć monumentalnie sunące krążowniki, wielkie, oświetlone stacje kosmiczne, czy wreszcie gigantyczne pojazdy w misjach naziemnych. To robi duże wrażenie, gdyż czujemy się trochę jak małe robaczki w największym wirze walki. Warto też zwrócić uwagę na dobrze wykonane filmiki FMV, które pomagają wczuć się w fabułę, ■ jednocześnie umilają przechodzenie poszczególnych misji. Bardzo spodobała mi się też muzyka i efekty dźwiękowe. Ta pierwsza jeszcze bardziej potęguje wrażenie pustki kosmosu, przygrywa gdzieś ■ tle, aby nie zagłuszać akcji dziejącej się na ekranie. Dźwięki pokochałem za to, że są bardzo sugestywne. Miałem okazję grać na telewizorze podłączonym do wieży posiadającej Dolby Surround, co bardzo odbiło się na doznaniach estetycznych. Nie tylko wiedziałem, z której strony nadlatują statki, ale każdy wybuch, każde trafienie z lasera, czy świst przelatującej rakiety mogłem niemal poczuć na własnej skórze (i tak czułem, ale za pomocą Dual Shock'a, który „trzepie" dość mocno). Doprawdy, wspaniałe wrażenie.

Kto?

Po tylu ciepłych słowach dochodzimy do miejsca, gdzie trzeba bliżej przyjrzeć się najważniejszej kwestii, czyli grywalności. Uważam, że także tu grze niczego nie brakuje. Co prawda początkowo może zniechęcać dość wysoki poziom trudności, ale prawdziwych miłośników takich gier na pewno to nie zrazi. Tym bardziej, że zróżnicowane misje, możliwość ciągłej rozbudowy swojego statku, piękna grafika i naprawdę długi czas gry powodują, że „CW: Vengeance" jest jedną z najlepszych w swojej klasie. No, może nawet najlepszą. Nie ma oczywiście gry bez wad, ale te, które znalazłem, raczej nie mają wielkiego wpływu na rozgrywkę (brak wskaźnika energii dla wielkich statków, niezbyt czytelny radar, system celownikowego odnajdowania przeciwnika, znikające tekstury po dojechaniu do statku na zbyt małą odległość). Ogólnie więc, gra wypada bardzo dobrze i może przypaść do gustu wielu graczom. Jeśli nie zrazi Cię wysoki poziom trudności, to masz zapewnione kilkanaście godzin dobrej zabawy w najlepszym wykonaniu. Szczerze polecam! **Baron Jack**



Grafika 91% Grywalność 89%
Oryginalność 80% Dźwięk 87%

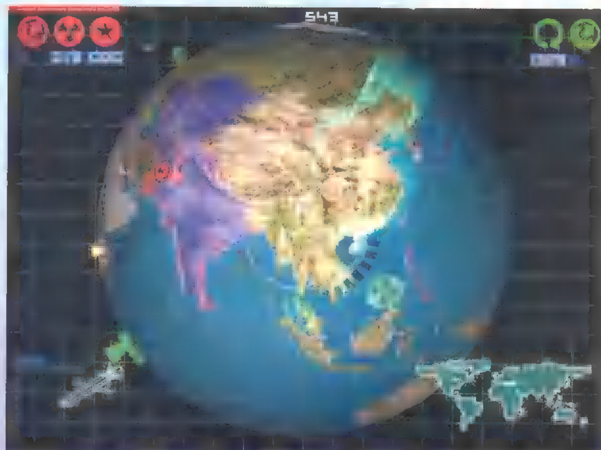
Odjazdowa rozwalanka kosmiczna z bajeczną grafiką i sugestywnym dźwiękiem. Mistrz w swojej klasie.

WERDYKT 90%

INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Software Product
Data wydania:	Tel.
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma: PC,	PSX
Wymagania Techniczne:	Pentium 90
SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95	

Global Domi



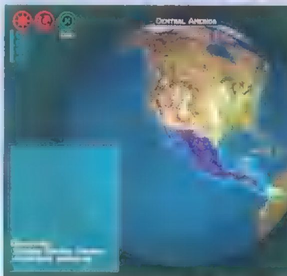
Jeśli dręczą Cię dni, w których świat za oknem wydaje się szary i bez uroku, nie zamartwiaj się! Od dziś masz szansę na radykalną zmianę tej oceny. Nowa strategiczna gra „Global Domination" przeniesie Cię do roku 2015, wprost do rozpętanego atomowego piekła...

Struktura gier strategicznych jest piękna w swej symetrii. W ujęciu czasowym gry te rozgrywane są w czasie realnym bądź w abstrakcyjnych turach. Na symetrię napotykamy również w skali rozgrywki tych gier. Rozróżniamy wśród nich: globalną skalę strategiczną i operacyjną skalę taktyczną. Wybór któregokolwiek z wymienionych wariantów i ich łączenie, decyduje o konstrukcji i istocie każdej nowej „strategii". To one określają rodzaj i rozmiar jednostek bojowych, oddawanych w grze pod naszą komendę. One najczęściej stanowią również o atrakcyjności oprawy graficznej gry. Strategie czasu realnego rozgrywane w skali taktycznej wabią nabywców gry bogatą topografią areny walki oraz pięknem rysunku i animacji jednostek bojowych. Łatwo trafiają do wyobraźni, stąd też mają licznych zwolenników, a ich sprzedaże często zaliczane są do rekordowych. Gry globalnej strategii – zazwyczaj rozgrywane w turach – są pod względem grafiki, rysunku i animacji najczęściej siermiężne. Tu liczy się jakość planu strategicznego i jego realizacja. Grono fanów takich „strategii" jest mniej liczne, a ich sprzedaże niezbyt wysokie. Firma wydawnicza Psygnosis i producent oprogramowania Software Product postanowiły jednak zmienić to na lepsze i uatrakcyjnić gry strategii globalnej... Opracowały one i wydały ostatnio nową grę „Global Domination". Już sama nazwa gry podpowiada, jaki reprezentuje ona typ strategii. Oryginalny i dość unikalny temat gry „GD" sprawił, że może ona przebiegać w czasie quasi realnym. Jest to istotne novum w grach tego typu.

Akcja „Global Domination"

rozgrywa się w niepokojąco bliskiej przyszłości, bo już w roku 2015. Mapa polityczna globu ziemskiego uległa w ciągu tych siedemnastu lat dość gruntownym zmianom. Futurystyczny świat gry kontrolowany jest przez dwie potężne, wzajemnie zwalczające się organizacje: złowieszczą WOE (World Order Enterpise) i sprawiedliwą organizację ULTRA. Obydwie zbudowały na przeciwległych krańcach globu supertajne bazy, w których zlokalizowały swe sztaby, dysponujące przerażającymi zasobami broni nuklearnych. Powierzchnia Matuszki Ziemi usiana jest silosami transkontynentalnych rakiet nuklearnych. Głębiny mórz przemierzają atomowe okręty podwodne, wyposażone w najnowszej generacji rakiety typu Tomahawk. Ponad nimi prują fale najeżone wyrzutniami rakiet niszczyciele i krążowniki, a jeszcze wyżej, ponad chmurami szybują strategiczne bombowce Stealth z bombami atomowymi na pokładzie. Jakby tego było mało, na orbitach stacjonarnych wokół Ziemi krążą roje satelitów, wyposażonych w samonaprowadzające się rakiety nuklearne, zdolne przebić wielometrowej grubości betonowe stropy podziemnych bunkrów i silosów wroga. W tej ponurej scenerii nie może nie dojść do nieuchronnego wybuchu III-ej Wojny Światowej! Właśnie z takich założeń scenariusza gry „Global Domination" wynika możliwość rozegrania jej – jednocześnie – w strategii globalnej i w czasie realnym. Przecież nawet uczniowie pierwszych klas szkół podstawowych wiedzą, ile minut potrzebują dziś na pokonanie odległości między Władywostokiem a San Francisco transkontynentalne rakiety nuklearne. A przecież za 17 lat będą potrzebowały tych minut jeszcze mniej! W taki oto właśnie sposób zostaje w 2015 roku na ziemskim globie rozpętane piekło nuklearnego ognia...





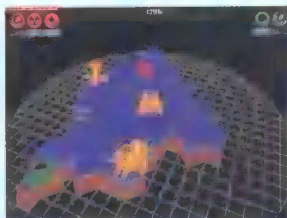
Ambitne Zamierzenia i Skrzecząca Rzeczywistość

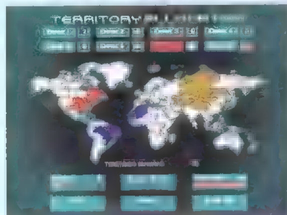
Zamierzeniem autorów gry było zaoferowanie grającemu prestiżowej posady głównodowodzącego sztabu Organizacji ULTRA, dla uwolnienia Ziemi raz na zawsze od złowrogiego cienia WOE. Służyć temu ma atrakcyjny dobór broni arsenału nuklearnego (bojowe i szpiegowskie satelity, transkontynentalne bom-





nation





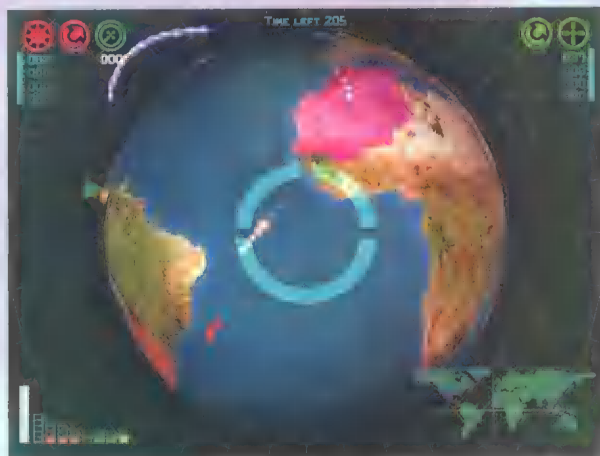
bowce Stealth, atomowe łodzie podwodne, nawodne krążowniki i niszczyciele oraz ukryte podziemne silosy, nafaszerowane transkontynentalnymi rakietami jądrowymi. Wszystko to – wg zamysłów autorów gry – miało być namierzane i odpalane w czasie rzeczywistym kolejnych misji, na czytelnej mapie globu przy użyciu wygodnego, intuicyjnego interfejsu. Dodatkową atrakcją gry miały być animacje lecących wokół globu rakiet, efektowne widoki gejzerów eksplozji nuklearnych oraz sekwencje filmowe, ukazujące pracę sztabowców w podziemnym bunkrze dowodzenia organizacji ULTRA. Niestety, konfrontacja tych autorskich zamierzeń z funkcjonującą rzeczywistością gry pokazuje, jak wiele z nich zostało nieudolnie zrealizowanych. Mapa globu w trakcie realizacji operacji ataku i obrony jest po prostu mało czytelna. Jak można było oznaczyć na mapach ciemnoniebieskim kolorem obszary kontynentów zajęte przez jedną z walczących stron tak, aby prawie nie różniły się barwą od otaczających je oceanów? Możliwość obracania globem przy namierzaniu celów jest – z przyczyn programistycznych – niemrawa i nieprecyzyjna, nawet jeszcze przy dysponowaniu procesorem o zegarze 166 MHz. Układ interfejsu sterowania grą nawet przy bardzo dobrej woli trudno określić jako intuicyjny. Przeciwnik okłada nas ciosami nuklearnymi z częstotliwością trudną do odparowania, a sztabowcy zasypują nas lawiną komunikatów, płynących z głośników komputera. Sylwetki wrogich satelitów, samolotów czy okrętów pełnią raczej rolę ozdobników niż celów rzeczywistych, możliwych do trafienia i zniszczenia. Jak można skutecznie bronić swoich obszarów na jednej półkuli, podczas gdy przeciwnik zieje atomowym ogniem z silosów, ulokowanych na niewidocznej na ekranie półkuli drugiej? To wszystko napełnia ekran zgiełkiem i nużącym chaosem. Czas realny gry biegnie szybko i po wyczerpaniu jego limitu dowiadujemy się nie bez zdziwienia, że właśnie zostaliśmy zwycięzcami lub pokonanymi w danej misji! (do końca nie bardzo wiadomo czemu..). Doprawdy, daleki jestem od przesadnie surowej krytyki gry „Global Domination", ale nie mogę przecież przemilczeć jej zbyt licznych słabych punktów! Tego wszystkiego nie są w stanie wynagrodzić interesujące wstawki filmowe, imponujące eksplozje atomowego ognia, niezła (posępna) ścieżka muzyczna, sprawnie funkcjonujący edytor własnych map czy nieźle pomyślany tryb gry wieloosobowej. Jednego jestem jednak pewny – ta gra nie rzuciła mnie na kolana!

Reset

Grafika 68% Grywalność 65%
Oryginalność 65% Dźwięk 70%

Gra strategiczna o III Wojnie Światowej rozgrywana w trybie strategii globalnej.

WERDYKT **65%**



Star Wars: Rogue



INFO	
Wydawca:	Activision
Producent:	LucasArts
Data wydania:	Już jest
Cena:	169.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC, N64
Wymagania Techniczne:	Pentium II
	SVGA, 32MB RAM, D3D, Win95

W zeszłorocznym, październikowym numerze „Gier Komputerowych" niejaki Szycha zachwalał gierkę „Shadows of the Empire". Cóż, przedstawił swoje zdanie; mnie tak na prawdę wciągnął tylko pierwszy poziom, w którym to latało się snowspeeder'em i niszczyło tony imperialnego sprzętu. Dlaczego o tym piszę? Bo ludzie z LucasArts chyba chcieli mi dogodzić, stworzyli bowiem „Rogue Squadron".

Akcja gry rozpoczyna się zaraz po zniszczeniu pierwszej gwiazdy śmierci. Z inicjatywy Luke'a Skywalkera i Wedge'a Antillesa – dwóch największych asów rebelii, stworzona zostaje eskadra, do której wstęp mają tylko najlepsi z najlepszych pilotów sojuszu. Od tej chwili to właśnie „Łotrom" powierzane będą najniebezpieczniejsze, niekiedy wręcz samobójcze misje, takie jak chociażby desperacka obrona bazy Echo na Hoth („Imperium Kontratakuje"). Jako członek tej elitarnej jednostki będziesz walczył z siłami Imperium w każdym niemal zakątku galaktyki – od Tatooine, przez Corellię, aż po Kessel. Maszyny, na jakich przyjdzie Ci latać należą do najnowocześniejszych w galaktyce, a uzbrojenie jest w stanie samą nazwą zniszczyć co słabsze konstrukcje. Jeśli więc jesteś dobrym pilotem i urodziłeś się pod szczęśliwą gwiazdą, to może dożyjesz końca wojny o wolność galaktyki...



Latamy...

W „Rogue Squadron" zasiadać będziemy za sterami pięciu rebelianckich maszyn: X, Y, V i A skrzydłowców, oraz T 47 Airspeedera (to ten z bitwy o Hoth). Każdym statkiem kieruje się zupełnie inaczej i nad każdym trzeba chwilkę posiedzieć, aby w pełni wykorzystać jego możliwości. Na przykład T 47, pozornie bardzo ociężały, po chwili okazuje się być najzwrotniejszym ze wszystkich pojazdów, a X-Wing po złożeniu skrzydeł jest w stanie rozwinąć prędkości nie osiągalne dla innych myśliwców. Tyle o nas, a co wyśle przeciw biednym rebeliantom imperator Palpatine? Przede wszystkim wszelkie odmiany myśliwców TIE (skrót od Twin Ion Engine), które jednak przegrywają w konfrontacji z każdą maszyną jasnej strony mocy. Poza „tajami" natkniemy się również na promy klasy Tiderian, gigantyczne AT-AT (All terran armoured transports, czyli po ludzku popularne „walkery"), AT- ST (nie mniej popularne „kurczaki"), najróżniejsze śmigacze, pojazdy pancerne i wreszcie naszych ukochanych, opakowanych w białe fraczki szturmowców. „Rogue Squadron" jest grą jest tak dynamiczną,

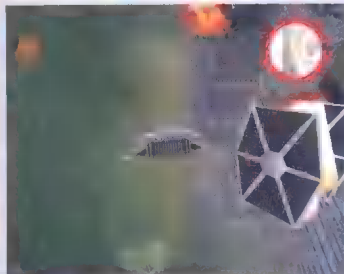
Squadron

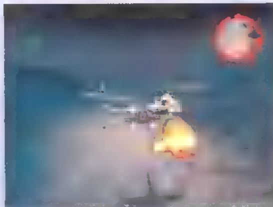






Imperator ma przechlapane...





że już przy pierwszej misji wykonałem manewry, których nie uskuteczniałem od paru ładnych lat; chodzi mi tu o „pomaganie" kierowanej przez nas maszynie poprzez przechylanie się w kierunku w którym chcemy skręcić. Dla gracza nie ma w tym nic śmiesznego, ale obserwatorzy (w moim wypadku siostra) po kilku chwilach zaczynają chichotać, a w przeciągu minuty leżą na podłodze i płaczą ze śmiechu - zresztą na pewno sami dobrze to znacie.

...Strzelamy...

Ponieważ rebelianccy stratedzy uznali taranowanie wrogów za mało ekonomiczny sposób prowadzenia wojny, nasze maszyny wyposażono w różnego rodzaju uzbrojenie. Każdy statek dysponuje laserami, te można ustawiać na strzelanie pojedynczymi pociskami, lub całymi salwami. O ile pierwszy tryb daje nam duże prawdopodobieństwo na trafienie najzwrotniejszego przeciwnika, o tyle do eliminowania dużych, powolnych pojazdów najlepiej nadaje się ten drugi. Oczywiście lasery nie są naszą jedyną bronią; każdy model wyposażony jest w charakterystyczną dla siebie pukawkę. I tak X-Wing dysponuje torpedami fotonowymi, A-Wing pociskami wstrząsowymi, Y-Wing bombami, V-Wing rakietami rozrzutowymi (nowość!), ■ Airspeeder harpunem. To, co od razu rzuca się w oczy, to fakt, że wszystkim typom uzbrojenia znacznie zmniejszono siłę rażenia, bo taki chociażby AT ST po spotkaniu ■ jedną tylko torpedą powinien polecieć z powrotem na Coruscant. Tym czasem potrzeba aż dwóch takich pocisków, aby „kurczak" raczył łaskawie eksplodować. Jedynym typem uzbrojenia, które nie zostało w najmniejszym nawet stopniu okrojony jest power harpoon. Nie ma się jednak z czego cieszyć, bo jest on zupełnie nieprzydatny w walce z niemal wszystkimi przeciwnikami. Pewnie, że będziemy od czasu do czasu trafiać na AT AT, ale i tak próby owinięcia jego nóg liną będą się najczęściej kończyć na jego nodze.

...I Podziwiamy Widoki

Tym, co szczególnie urzekło mnie w „Rogue Squadron" jest grafika. Jeszcze rok temu widząc sceny z gry pomyślałbym, że mam do czynienia z animowaną wstawką. Dziś nie jest to już może jakaś rewelacja, ale wystarczy w zupełności aby zapomnieć o całym bożym świecie. Oczywiście do tego, aby gra pokazała na co ją stać, potrzebny będzie akcelerator, ale nawet bez niego wszystko wygląda zaskakująco realistycznie. Nasz pojazd widzimy z tyłu i jest to chyba najlepsza z możliwych pozycji kamery. Oczywiście zawsze możemy oglądać swoje poczynania z innego punktu, ale w ten sposób celowanie do czegoś mniejszego od planety staje się prawie niemożliwe. Wszelkie efekty wizualne robią świetne wrażenie, eksplozje są bardzo malownicze, ■ i zginąć można na wiele sposobów (też mi rewelacja...). Po niektórych przeciwnikach pozostają na polu bitwy różne wraki, na przykład w miejscu „zejścia" AT ST stać sobie będą nogi biedaka, ■ AT AT zmienia tylko pozycję na nieco bardziej horyzontalną. Na oprawę dźwiękową nie przeznaczyłem oddzielnego akapitu, bo nie mam o niej aż tyle do napisania. W tle tradycyjnie brzęczy sobie muzyka Johna Williamsa, ■ na pierwszym planie cały czas słychać różnego rodzaju eksplozje i wystrzały. Przez to wszystko przebijają się jeszcze na przemian okrzyki radości i przerażenia wydobywające się z gardzieli naszych skrzydłowych. Generalnie oprawę graficzną i dźwiękową można grze zaliczyć zdecydowanie na plus.

Najnowszy produkt LucasArts ukazał się w samą porę, by po potknięciach w stylu „Rebellion", czy „X Wing vs Tie Fighter" uratować nieco zszarganą reputację firmy. Gry takie jak „Rogue Squadron" trafiają się niezwykle rzadko, bo z reguły autorzy wychodzą ■ założenia, że wystarczy tylko dobry pomysł, albo cieszący oczy i uszy oprawa, aby ich produkt odniósł sukces. Ludziom z LucasArts udało się nafaszerować „RS" obiema tymi zaletami i śmiem twierdzić, że sukces mają już zapewniony.

Kayackash

Grafika 90% Grywalność 87%
Oryginalność 75% Dźwięk 88%

Prześliczny, dopracowany i grywalny – czego chcieć więcej?

WERDYKT 86%











Fallout 2

Z roku na rok plony w Twojej wiosce maleją, rodzi się coraz więcej zmutowanych dzieci, zdaje się, że nad tym kawałkiem Ziemi wisi zagłada, lecz... jest jeszcze jakaś nadzieja.

INFO

Wydawca:	Interplay
Producent:	Black Isle
Data wydania:	Już jest
Cena:	165.00
Dystrybucja:	CD-Projekt
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 133 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Wioskowy szaman po spożyciu świecącego grzyba i odbyciu kolejnej podróży do świata zmarłych, znajduje rozwiązanie. Ktoś musi odnaleźć GECK (Garden of Eden Creation Kit – czyli Przenośny Zestaw Stworzenia Raju) i wrócić z nim do wioski. Cóż, czy chcesz tego czy nie, to Ty jesteś wybrańcem i musisz wyruszyć w świat w poszukiwaniu tego cennego artefaktu, który jest jedynym ratunkiem dla Twojego plemienia. Zanim jednak to uczynisz, musisz przejść próbę w świątyni starożytnych, która wykaże czy jesteś godzien miana Wybrańcy i bycia wybawcą Twojego plemienia. Gdy zawiedziesz, ktoś inny zajmie Twoje miejsce. Tak zaczyna się „Fallout 2", kontynuacja bodajże najlepszej ubiegłorocznej gry RPG (a kto wie, może najlepszej RPG ostatniej dekady). Gra toczy się w dobrze nam już znanym świecie atomowej zagłady, po osiemdziesięciu latach od czasu, gdy bohater części pierwszej został wygnany z Vault'u 13-go. Tak więc nie spodziewaj się graczu możliwości kontynuacji rozgrywki postacią z części pierwszej. Może to i dobrze, pomyśląc tylko, co musieliby wymyślić twórcy programu, by stworzyć zagrożenie dla leciwego herosa. Sterujesz więc poczynaniami jego wnuka lub wnuczki (w zależności od Twojego wyboru).

Sposób tworzenia bohatera zmienił się nieznacznie od czasu części pierwszej, nadal możesz wybierać z trzech gotowych postaci, bądź też samemu zabawić się w rolę Boga i samodzielnie powołać do życia postać. Bohatera nadal opisuje siedem podstawowych cech i osiemnaście umiejętności dobrze znanych z jedynki. Niewielkie zmiany nastąpiły jedynie przy wyborze cech specjalnych. Z listy wypadł „nocny marek" (w oryginale Night Person) zastąpiony przez sex appeal. Nadal jednak możesz obdarzyć swoją postać jedynie dwiema takimi cechami.



Geografia Kataklizmu

Grafika jest wspaniała, engine ten sam, co w części pierwszej, a ogólne przedstawienie apokaliptycznego świata post nuklearnej zagłady bardzo dobrze wykonane. Zrujnowane budynki ze ścianami pokrytymi przeróżnymi graffiti, narkomani i pijacy snujący się bez celu po ulicach, dziwki i alfonsi głośno zachwalający ich usługi. Dookoła Ciebie bezprawie i anarchia, tutaj przetrwać może tylko najsilniejszy. Na tych ulicach warto mieć przy sobie odbezpieczoną broń. Możesz jednak dotrzeć także do miejsc wyglądających diametralnie inaczej np. Vault City czy NCR (New California Republic). Tu po-

nuje wzorowy porządek, czyste chodniki i trawniki. W NCR prawie na każdym rogu stoi policjant w granatowym uniformie, a w Valut City po trawnikach krzątają się ludzie pielęgnujący ciało. Szkoda tylko, że narkomani z New Reno wyglądają tak samo, jak mieszkańcy innych miast. Zawiodłem się trochę na przedstawianiu lokacji w spotkaniach losowych i jaskiniach. Jaskinie są piksel w piksel takie same, jak w części pierwszej. Oszczędność! A jeżeli chodzi o spotkania losowe... cóż, jeżeli po raz dwudziesty patrzysz na skorpiony wyłażące z jaskini, czy też po raz trzydziesty jesteś atakowany przez bandytów przy tak samo wyglądającej farmie, staje się to szczerze mówiąc lekko nudne.

Warto zwrócić również uwagę na muzykę. Wydaje mi się, że w części pierwszej umykała ona uwadze grającego. Tu zaś czasem wybija się na plan pierwszy, najlepszym przykładem tego jest motyw muzyczny z Nowego Reno, w muzykę wplecione są odgłosy z kasyn, z ulicy dobiegają dźwięki strzelaniny. Naprawdę wspaniałe.

Podobnie jak w pierwszej części odnalezienie GECK'a będzie tylko jednym z wielu zadań, którym przyjdzie ci sprostać. Świat, przez który przyjdzie Ci wędrować, jest niejednokrotnie większy od tego, przez który podróżowałeś w części pierwszej. Autorzy zarzekają się, że jest on aż o 100 % większy. Pokonanie drogi dzielącej osiedla ludzkie jest długotrwałe, a przez to czasem nużące. Lecz tu niech będzie chwała twórcom programu, mamy możliwość zakupienia samochodu i to nie byle jakiego. Najnowszy model z przed wojny – Chrysalis Motors Highwaymen napędzany bateriami uranowymi. Nie zapominajcie jednak o paliwie, jeżeli staniecie gdzieś w polu i udacie się do najbliższej elektrowni atomowej – to nie macie po co wracać, Wasz samochód znika, najprawdopodobniej „pożyczony" przez lokalnych amatorów czterech kółek.

Dziwny, Dziwny... Świat!

Jak już wspominałem świat gry jest bardzo duży, jest także bardzo niebezpieczny. Na swojej drodze napotkasz stada dzikich psów, olbrzymie skorpiony, bandy rabusiów po-

[illegible] od yakuza, a skończywszy na odzianych w garnitury gangsterów z thompsonami w swoich [illegible] łapskach. Od czasu do czasu natkniesz się na patrol sił porządkowych któregoś z [illegible] cywilizowanych miast. Odwiedzisz [illegible] w [illegible] jedyną [illegible] ją [illegible] jest codzienna dawka jet'a – najnowszego „u[illegible]". Trafisz na [illegible] Nowego Reno, gniazda przemocy i rozpusty, miasta rządzonego przez cztery rod[illegible] [illegible]tępcze, odwiedzisz Chinatown, [illegible] na platformę [illegible] na Pacyfiku i kto wie, może polecisz w kosmos. Będziesz miał [illegible] stać się właścicielem kopalni złota, lub, gdy zabraknie Ci gotówki będziesz mógł spróbować swoich [illegible] jako gwiazda filmu porno. Możesz bawić się w [illegible] długów dla rodzin mafijnych lub też jak w westernie stać [illegible] pomocnikiem szeryfa i tak jak na western przystało oczyścić miasto z [illegible]. Jak widać [illegible] przed [illegible] wiele. Ilość „[illegible]" jest ogromna, a co najważniejsze wiele z nich można [illegible] na kilka sposobów. Asortyment śmiercionośnego żelastwa, które przyjdzie Ci uzyskać po drodze, [illegible] nieporównywalnie [illegible]. Co ciekawe, znajdziesz wiele [illegible] do nich będzie niezwykle trudno. Tak [illegible] sażyć się standardowo w „kałacha" i rewolwer, a na późniejszych [illegible] palzmówka. Jeżeli jesteś miłośnikiem walki wręcz, otwiera się przed [illegible] szansa zabijania przeciwników gołymi rękoma, wraz z rozwijaniem u swojego bohatera [illegible] walki wręcz [illegible] awansowaniem na kolejne poziomy doświad[illegible]. Otrzymujesz ciosy specjalne – [illegible] sześć rodzajów uderzeń i sześć [illegible]. To już coś, taki na przykład cios zwany „[illegible] kopniakiem" ma 50 [illegible] szansy na trafienie krytyczne, [illegible] zbroję i posiada bonus [illegible] do uszkodzeń. Można stworzyć „a[illegible]" Bruce'a [illegible].

Wartą zauważenia [illegible] w stosunku do [illegible] jest zmiana systemu punktów doświadczenia. Masz [illegible] nieograniczoną możliwość awansowania (w jedynce awansowałeś bodajże jedynie do 22 poziomu). Uległa [illegible] [illegible]jalnych nabywanych w trakcie doświadczania [illegible] nareszcie można w trakcie gry podwyższać [illegible] współczynniki bazowe.

Z Niewielką Pomocą Przyjaciół

W trakcie podróży napotkasz kilka osób, które zechcą się do Ciebie [illegible], jednym bę[illegible] dziesz [illegible] zapłacić, inne [illegible] do Ciebie jedynie z [illegible] zasmakowania przygody. Razem z Tobą staną do walki z [illegible]niem. Tu nastąpiła chyba [illegible] w stosunku do [illegible] pierwszej. Posiadasz, drogi graczu, [illegible] kontrolę nad poczynaniami drużyny (która może się składać od dwóch do [illegible] w trakcie walki możesz [illegible]dnie dysponować ich ekwipunkiem, nie musisz już, tak jak w [illegible] pierwsz[illegible], [illegible] swoim towarzyszom amunicji i broni. Wiesz jakiej broni [illegible] w walce [illegible] co najważniejsze, nareszcie [illegible] [illegible]ładać pancerze otrzymane od Ciebie. Jes[illegible] ustali[illegible] kogo [illegible] atakować i w jaki sposób mają to robić. Musisz [illegible], że [illegible] możesz im wydać jedynie [illegible] walką i gdy już do niej dojdzie [illegible] zdani jedynie na [illegible] intelli[illegible]. Twoi towarzysze razem z [illegible] zdobywa[illegible] punkty doświadczenia i [illegible] się im ilość punktów życia, [illegible] się lepsi w walce.





Podsumowując

„Fallout [illegible]" jest bardzo [illegible] grą, lepszą od [illegible] poprzednika chociażby [illegible], że au[illegible] umieścili w tej [illegible] o co prosili [illegible] w [illegible]. A [illegible] świat, [illegible] kontrolę nad pozo[illegible] członkami [illegible], samochód, [illegible] broni i bardziej [illegible] przeciwników. Autorzy zadbali również o [illegible] gry. Wydaje [illegible] „Fallouta" autorzy programu jeszcz[illegible] star[illegible] dopracowali jej klimat – upadku cywilizacji, totalnej [illegible]. Najlepszym przykładem tego są ulice Nowego [illegible], [illegible] narkomanów, dziwek i alfonsów, gdy dobrze wsłuchać się w [illegible] do[illegible] nas dźwięki odległej ulicznej strzelaniny. Należy [illegible] uwagę również na to, jak [illegible] do Ciebie spotkani ludzie, lump z ulicy wplecie w [illegible] wypowiedź mnóstwo przerywników na [illegible] i [illegible], czego zaś nie [illegible] w wypowiedziach mieszkańca sterylneg[illegible] Vault City. Co ciekawe, że obok [illegible] przygnębiających obrazów w grze jest wiele [illegible]cznych wstawek. [illegible] bawili przy tworzeniu programu. Przy[illegible]?

Zgadnijcie jaka gra jest najbardziej popularna wśród ghouli. Nie wiecie? Karcianka o [illegible] nazwie „Tragic the [illegible]". Jeżeli staniecie pod burdelem w New Reno zobaczycie, że [illegible] zaprasza do środka słowami z „Od Zmierzchu [illegible]". [illegible] wiele. Można wiele czasu [illegible] na wyławianiu takich smaczków.

Jednocześnie twórcy nie zmienili nic z wyglądu gry i [illegible] sterowania bohaterem. I tu właśnie [illegible] mój [illegible] drobny [illegible] po tylu [illegible] oczekiwania na tę grę zoba[illegible] po pierwszym uruchomieniu to samo, co przed rokiem... [illegible] grafiki, może większej ilości [illegible]. Tak [illegible] są dwie rzeczy, które mi [illegible]dzały. Jeżeli myślałeś, że zapisywanie i [illegible]tywanie gry trwało długo w [illegible], to poczekaj by zobaczyć to w [illegible]. Sami autorzy [illegible], że: „na niektórych maszynach, ten proces może trwać nieco dłużej niż powinien".

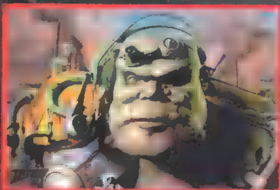
Podobno patch w drodze

[illegible] sprawa to brak [illegible] – czystej, [illegible] monety, nic nie poradzisz na to drogi graczu, że [illegible] w swoim bagażu kil[illegible], 30,000 dolarów, jesteś zmuszony zasuwać [illegible] miastami by wymienić je na [illegible], która [illegible]. [illegible] zwłaszcza, że gotówki w sklepach nie przybywa [illegible] w interesie).

Go, [illegible]...

Ogółem gra [illegible] od poprzedniczki (niemożliwe [illegible] druga lepsza od pierwszej!). Drobne rozczarowanie znika o godzinie trzeciej nad ranem, gdy powtarzam sobie, że cztery godziny snu to norma dla człowieka. Brak pełnej kontroli nad pozostałymi [illegible] drużyny [illegible], że [illegible] teraz zaczynam marzyć o [illegible] trzeciej. Gdzie będzie to i jeszcze [illegible] rozległy świat i jeszcze [illegible]cej zła do naprawienia.

Trebor5



Grafika 80% Grywalność 89%
Oryginalność 86% Dźwięk 90%

Dla [illegible] którzy uwielbiali jedynkę stawia nowe [illegible]zwania. [illegible] tych [illegible] nią nie [illegible] może [illegible] nią sięgnąć.

WERDYKT **85%**

Napoleon in Russia & Prelude to Waterloo

Witamy szanownych Państwa. Lekcje z hiry już wystukane? Jeszcze nie? No to papcio Jagd ma dla Was coś wyjatkowego. Odrzućcie już nikomu nie potrzebne podręczniki i skupcie się konuski. Odwiedzimy bowiem dzisiaj czasy największego rzeźnika w historii ludzkości (i nie chodzi nam o niejakiego Jacka The Rippera). Przedstawiam Wam dzisiaj... Napoleona. Tak [redacted] ten kurdupel z lewej z tą wielką gwiachą na szarfie od WF-u.

INFO

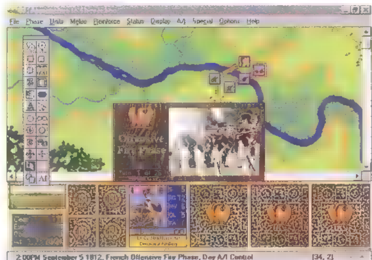
Wydawca:	**Empire**
Producent:	**TalonSoft**
Data wydania:	**Już jest**
Cena:	**145.00**
Dystrybucja:	**Marksoft**
Platforma:	**PC**
Wymagania Techniczne:	**486DX2 SVGA, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win**

Od jakiegoś już czasu z iście zegarmistrzowską dokładnością firma Empire Interactive raczy nas kolejnymi odcinkami ciasta o nazwie Battleground. Kolejne kawałki tego smakołyku przełykaliśmy w pokorze zachwyceni początkową jakością, świeżością itp. Niestety, jak każdy wyrób cukierniczy również i ten ma pewną datę, warunkującą spożycie.

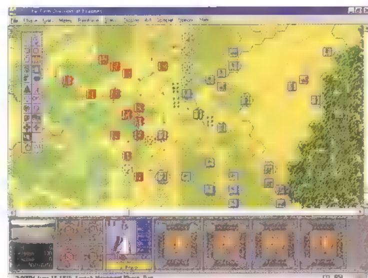
Na początek chciałbym przybliżyć Wam same programy. Pierwszy z nich to „Napoleon in Russia". Jak tytuł wskazuje musi to cóś dotyczyć pamiętnego roku 1812 (jak ktoś nie wie o co idzie to wygląda na to, że albo jeszcze nie zrobił matury, albo już jej nie zrobi). Napoelonowi znudziła się Hiszpania i postanowił uderzyć na swojego wschodniego sąsiada (wówczas granice Francji w Europie łatwiej było opisać wymieniając co do niej nie należy). W walce Napoleonowi szczęście początkowo dopisywało. Uderzenie wykonane w czerwcu 1812 roku przebiegało pomyślnie. Rosyjskie armie cofały się w głąb kraju. Wszystko było pięknie dopóki, nie zaczęło padać (deszczyki rozmyły dukty — [redacted] tych było dosłownie kilka) i wszyscy zaczęli tonąć w błocie. Potem dziadek mróz dołożył swoje (konnica francuska straciła olbrzymią część swych rumaków ponieważ nie posłuchano rad Polaków i konie... nie były podkute!). Napoleon zdobył Moskwę i... koniec. Z ponad czterystu tysięcy ludzi powrócił co dziesiąty. Wniosek: Rosja to niegościnny kraj z dużą liczbą ludzi kryjących się po łasach (lub dworcach kolejowych, polecam Białystok o 2:42 pm) i nieprzyjaźnie usposobionych do wszystkich, którzy chcą im zabrać tzw. Produkty narodowe. Koniec pierwoj skazki. Program drugi to „Prelude to Waterloo". W roku 1815 nasz bohater senatorium, do którego go zesłano, i doszło do tzw. Stu dni Napoleona. Jeden człowiek, pozbawiony jakiejkolwiek siły wojskowej, obalił restaurowanych dopiero co Burbonów i rozpoczął przygotowania do nowej wojny. Straszliwie to zirytowało zwycięskich monarchów bawiących się w Wiedniu. Postanowili ostatecznie „rozwiązać problem Napoleona w Europie". Chcąc odzyskać inicjatywę Napoleon uderzył na Belgię. Po zwycięstwie (Ligny) i dwóch remisach doszło do decydującego spotkania na polach pod Waterloo, gdzie dzięki przewadze liczebnej i szkoleniowej oraz błędach trenera ekipy francuskiej doszło do jej pogromu. Tyle historia. No chyba żeby jeszcze wspomnieć „słowo Cambrona". Ale jesteśmy pismem publicznym i podajemy tylko moralne informacje. Koniec drugiej skazki. Chłopcy z Empire należą do tej klasy specjalistów, którzy żadnej pracy się nie boją, a to co robią wykonują solidnie. Tak było i tak jest. Oba programy pod względem audiowizualnym są naprawdę ciekawe. Seria Battelground przyzwyczaiła nas do świetnej oprawy graficznej. Izometryczny rzut na pole walki z dodatkowymi atrybutami w postaci wiernie oddanego terenu i kolorowych jednostek. System tutrowy (niebanalny, podzielony na kolejne sekwencje ruchu poszczególnych typów jednostek) także przypadł nam do gustu, a jego przejrzystość nie pozostawia wiele do życzenia. Każdy miłośnik strategii turowej czy początkujący komputerowy gracz z praktyką w grach planszowych da sobie radę. Niezwykle przejrzyste i pozostawiające niski margines popełnienia błędu. Wszystko cacy. Podobnie jest z muzyczką. W przeciwieństwie do wielu innych produkcji tutaj wrzucono kilkanaście marszowych kawałków pamiętających pomozartowskich rzępolaków. Tak więc jak mówiłem wcześniej graficzka, tfu... muzyczka jest także wspaniała i nieźle potrafi nakręcić atmosferę (lub dobić postronnego świadka Twoich morderczych ekscesów komputerowych — Suicide). Tyle tej hagiografii. Wszyscy jesteśmy strategami nie od dziś, widzieliśmy wiele i niejeden dym prochowy wąchaliśmy. Czasami jednak ma człowiek ochotę ujrzeć coś nowego i co? Po prostu dostaje nieco świeżego stuffu i ma ochotę zobaczyć rzecz, która zatka mu gębę i da po niej niczym mąż naszej nowej sympatii. A tu nic! Battlegroundy wprowadziły nową jakość. Ale po takim czasie to co niegdyś zachwycało potrafi po prostu nużyć. I nie zmienią tego nowe filmiki zamontowane w gierce czy kilka nowych kawałków. Zaczyna wiać nudą. Pamiętam niegdysiejszą ekscytację wydanymi przez Empirowców „Gettysbuurgiem" czy „Ardenami". Człowiek po prostu miał ochotę wyrzucić przez okno telefon, nakupić żarcia na tydzień i zamknąć się w domu. To minęło, i chyba raczej już nie wróci. A szanse na to, że tego typu przeżycia związane będą z kolejnymi odsłonami produktów serii Battleground, raczej są niewielkie. Należałoby zmienić całą filozofię gry, odcinając się od serii, która przypominać zaczyna brazylijski serial klasy „Maria & Spółka z problemami egzystencjalnymi". A tego chyba Empirowy moloch nie uczyni. No cóż, dostosować się lub zginąć, jak mawiali starożytni filizofowie.

The Jagd & The Suicide PSNiB*

* Poskramiacze Smoków, Niewiast i Browarów



Cel - markietanki. Bayonets fix! Armia cesarska w pochodzie przez matuszkę Rossiję.



A ja i [redacted] nie pójdę na emeryturę... [Napoleon]

Grafika 85% Grywalność 70%
Oryginalność 65% Dźwięk 80%

Kolejny odcinek, kolejnego odcinka historii. Dobrze, że seria nie zaczęła się na Hannibalu.

WERDYKT 73%

Klingon: Honor G



Od dłuższego czasu „Star Trek" z zazdrością przygląda się fanatykom „Star Wars", których Lucas Arts rozpieszcza coraz to lepszymi produkcjami. Czyżby developerzy zapomnieli o załodze statku Enterprise?

Nie! Oto spośród tłumu gier id Software, Epic MegaGames i Lucas Arts przedziera się MicroProse, ze swoim pierwszym FPP Shooterem opartym na serii „Star Trek". „Klingon: Honor Guard" – bo tak nazywa się owe dzieło – ma bardzo duże predyspozycje do ulokowania się gdzieś w okolicach „Quake" oraz „Unreal", szczególnie iż faceci z MicroProse, wykupując engine od Epic, zadbali o przepiękną grafikę. Pierwsze podobieństwo „Klingon" do „Nierealnego" rzuca się w oczy natychmiast po uruchomieniu gry. Pamiętacie pokaz, kiedy to kamera szybowała nad zamkiem Nali Castle? Tu mamy podobny efekt, tyle że operator kamery zwiedza wnętrze świątyni Klingonów (tak na marginesie – właśnie w jednego z przedstawicieli tej rasy przyjdzie nam się wcielić).

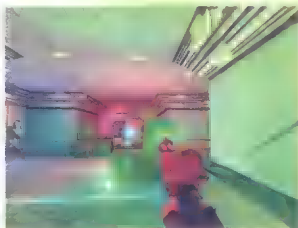
„Klingon: HG" oferuje zarówno tryb dla samotnego gracz, jak i coś dla zsieciowanych. Pierwszy wykonany jest na bardzo wysokim poziomie, niestety multiplayer wzbudził u mnie niezbyt pozytywne uczucia. Panowie z MicroProse wpadli w tę samą pułapkę, co Epic – „odpuścili" sobie nieco rozgrywkę multi, która w dzisiejszych czasach może w równym stopniu decydować o popularności gry. Poziomy są zrobione „na siłę", brak w nich przemyślenia. Są to proste mapki, które garściami można ściągać z Internetu. Id Software nadal zostaje mistrzem gry wieloosobowej. „Klingon" ustrzegł się natomiast wady, na którą skarżyło się wielu zawodowych graczy oraz recenzentów – nierzeczywistych modeli broni. W produkcie MicroProse jest ona połączeniem kwakowskich i unrealowskich pomysłów. Każda posiada tzw. funkcję alternate fire, czyli możliwości alternatywnego strzału. Najciekawszymi giwerami są: rocket launcher umożliwiająca rakietowe skoki, granatnik, odpowiednik bfg, assault distruptor (alternatywnym strzałem możemy spalić wroga!), oraz klon Razor Jacka. Oprócz wyżej wymienionych, autorzy zamieścili też broń białą. Muszę przyznać, że „Klingon" to pierwsza gra, w której zabijanie nożem tak mnie ubawiło (??!! – przyp. Piotres). Jedno pchnięcie, jeden rzut w czaszkę i rywal pada na ziemię. Naszych przeciwników możemy podzielić na dwie grupy: walczących łeb-w-łeb i na dystans. Ci pierwsi mogą zaszkodzić zdrowiu bohatera dopiero w pokaźniej ilości. Z drugą grupą radzę walczyć ostrożnie. Inteligencja przeciwników, tak jak w „Unreal", jest jedną z najlepiej opracowanych. W kilku momentach przebiegłość rywala zdolna jest zaskoczyć nawet naj-

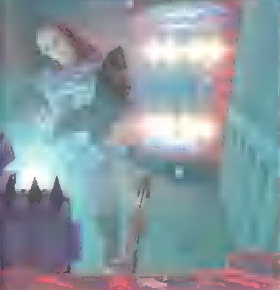


INFO

Wydawca:	MicroProse
Producent:	MicroProse
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium [redacted] SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95













większego twardziela. Przeciwnik, kiedy czuje się pewny wygranej, rzuca się w pościg. Kiedy jest blisko, próbuje zrobić użytek ze swojego noża.

Każdy gracz chyba wie, jak wygląda engine „Unreal" w akcji. Wysoka rozdzielczość, 32-bitowe wygładzone tekstury, najładniejsze detale, animacja w ponad 30 klatkach na sekundę – oto co czeka Cię, kiedy odpalisz „Klingon" na naprawdę mocnym sprzęcie (PII266, 64MB RAM i akcelerator). Uboższym graczom pozostanie niestety okienko z 16-bitową paletą kolorów. Ścieżka dźwiękowa idealnie pasuje do klimatu. Utrzymana jest w klimacie poważnym. Brakuje tu przerw – muzyka jest do obrzydzenia dynamiczna. Autorom najwyraźniej zależało na zmuszeniu gracza do pośpiechu oraz 100-procentowego skupieniu się na akcji. Jeden z kawałków do złudzenia przypomina wejściówkę do filmu „Mission Impossible".



MicroProse stworzył produkt, który bez licencji „Star Trek", jest zdolny napędzać kolejne zera na kontach bankowych swych szefów. Wreszcie fanatycy załogi Enterprise nie muszą chodzić ze spuszczoną głową przed wyznawcami Skywalkera. „Klingon" jest grą na tyle ambitną, aby stanąć do walki z „Jedi Knight". Niestety, autorom zdarzyło się kilka irytujących wpadek, które zaniżają końcową ocenę. Po pierwsze: poziomy stworzono z wyraźnie mniejszym rozmachem niż w Nierealnym, brakuje tego ogromu. Po drugie: sama rozgrywka bardziej przypomina krwawą jatkę a'la „Quake" niż unrealową przygodę. Ludzie, którzy przeszli grę z Epic na najwyższym poziomie, z pewnością wiedzą, ■ co mi chodzi. Jednak dzięki precyzyjnej grafice, ciekawej ścieżce dźwiękowej, trekowskim klimatom i przede wszystkim wysokiej grywalności, „Klingon" plasuje się w czołówce FPP-Shooterów. Niestety, wystawiając jej ocenę większą niż 90%, naraziłbym się na gniew Carmacka oraz skrzywdziłbym „Unreal" i „Quake 2". Uwierzcie mi na słowo: jest to gra wyśmienita, dla fanów „Star Treka" pozycja wręcz obowiązkowa, ale...

gRoovy

Grafika 87% Grywalność 80%
Oryginalność 67% Dźwięk 79%

Grafika na engine „Unreal", wysoka grywalność, klimat. Dla fanów „Star Treka" – wyśmienita.

WERDYKT 85%







Oczywiście nie mówię tu o serii „FIFA'9x", która jest klasą samą w sobie, ale o innych, kiepskich (w moim mniemaniu) takich jak np. „Adidas Power Soccer" czy „Puma Soccer". Dlatego też podchodziłem z pewnym dystansem do nowego produktu – „Libero Grande", mimo iż już sama nazwa firmy odpowiedzialnej za ten tytuł powinna elektryzować. Teamu Namco nie trzeba przedstawiać chyba nikomu. Każdą ich grę

Libero Grande



Nie da się ukryć, że dużej liczby dobrych piłek nożnych na PlayStation nie uświadczysz.

cechuje rewelacyjne wykonanie, w połączeniu z niesamowitą grywalnością. Tak też jest w przypadku „Libero Grande" – jednej z fajniejszych „piłek" na konsolę.

Po szybkim załadowaniu wita nas intro, które nie wygląda zbyt rewelacyjnie. Spodziewałem się raczej wspaniałego renderowanego filmu, jak np. w „Tekken 3", ■ tu „zwykły" kawałek meczu z gry okraszony szybkim podkładem muzycznym. Po tej niezbyt miłej czołówce możemy zagłębić się w menusy „Libero Grande". Do wyboru mamy kilka opcji: Arcade (jeden niezobowiązujący meczk), Exibition, World League i Player Challenge (można grać z kumplem na podzielonym ekranie). Jednak jest pewna rzecz, która zasadniczo wyróżnia „Libero Grande" od wszystkich innych piłek stworzonych zarówno na konsole, jak i Pecety. W produkcie Namco wybieramy sobie jednego zawodnika spośród kilkunastu (podobnie jak w bijatykach), z których każdy charakteryzuje się własnymi cechami. Następnie wybieramy kraj, którego drużynę będziemy reprezentowali i zaczynamy pierwsze spotkanie. I to tu właśnie zobaczymy tę jedyną cechę odróżniającą „LG" od reszty w akcji – sterujemy tylko jednym zawodnikiem, którego wybraliśmy na początku!

Przez chwilę myślałem, że jest to raczej chybiony pomysł. Jednak gdy pograłem w „Libero Grande" dłużej stwierdziłem, że może się on sprawdzić. Sterowanie jednym kolesiem na początku może wydawać się dosyć niewygodne, bo piłka nie będzie przecież cały czas kontrolowana przez gracza. Nic bardziej mylnego! Wystarczy wyjść na „czystą" pozycję i przytrzymać dłużej przycisk X, aby ktoś podał nam piłkę. Zresztą – wielkie brawa należą się dla panów z Namco za bardzo przejrzyste i wygodne sterowanie. Te cztery przyciski akcji, sprawdzają się znakomicie. Na dodatek można przełączać tryb sterowania z ofensywnego na defensywny.

Graficznie „LG" przedstawia się całkiem nieźle. Kamera umiejscowiona jest pod pewnym kątem, za plecami zawodnika, w związku z czym widać dość duży wycinek boiska. Doskonale animowani zawodnicy poruszają się prawie tak, jak w grach serii Electronic Arts. Wykonują niesamowite akrobacje po strzeleniu bramki, podczas gdy przeciwnicy padają na kolana ze zwieszonymi głowami. Równie efektownie wygląda stadion przy zachodzącym słońcu – cienie zawodników zdobią murawę boiska. Fajne jest też to, że można łatwo wykonywać wszelkie rodzaje kopnięć – od „przewrotki" począwszy, na silnym „volleyu" skończywszy. I jeszcze jedna ciekawostka – po silnym wykopie piłka pozostawia po sobie smugę światła (jak samolot lecący po bezchmurnym niebie). Nie jest to może zbyt realistyczne, ale cieszy oczy. Udźwiękowienie programu również jest OK, no może poza muzyką, która jest zbyt „lekka" – lepiej by pasowały kawałki pokroju tych z „FIFY", albo jeszcze lepiej, z „Tekkena 3".

Na koniec warto wspomnieć jeszcze o sztucznej inteligencji przeciwników. Jest ona w porządku. Już na poziomie Easy można łatwo dostać w cztery litery... Reasumując krótko - „Libero Grande", to bardzo przyjemna piłka nożna. Niezła grafika w połączeniu ze świetną grywalnością, stanowią ■ jej wspaniałym klimacie.

Szycha

INFO

Wydawca:	Microsoft
Producent:	Rainbow Studios
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Microsoft Polska
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium ... SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

Grafika 85% Grywalność 90%
Oryginalność 90% Dźwięk 75%

Nie jest może idealna, ale za to bardzo przyjemna.

WERDYKT **86%**

Psybadek

Ostatnio doszły mnie jakieś słuchy, że Psygnosis ma kłopoty finansowe. Przypomnę młodym leszczom, że Psygnosis wydała na świat takie tytuły jak „WipeOut2097" oraz „Formula 1", czyli kozaki i można powiedzieć gry kultowe.

INFO

Wydawca:	Psygnosis
Producent:	Psygnosis
Data wydania:	Już jest
Cena:	Tel.
Dystrybucja:	Sony Poland
Platforma:	PSX
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Dziś mam wątpliwą przyjemność przedstawić najnowszy produkt tej firmy o kodowej nazwie „Psybadek". Przy okazji ta gra to naprawdę przypadek, a raczej wypadek przy pracy. Za często niestety ludziom z Psygnosis zdarzają się te przypadki, ostatnio druzgocącą klęskę poniosły przecież takie tytuły jak „Rascal" czy „Tenka". W momencie, gdy firma wypuszcza marne gry, powinno być jasne, że na czymś trzeba tą kasę zarobić, z „Psybadku" to oni kasy dużej mieć nie będą i to nie dlatego, że właśnie wymienię jej wady. Zdaję sobie sprawę, że będzie to dość subiektywna ocena, ale gra nie spodobała mi się od pierwszego spojrzenia. Słowo o tym niezbyt szczęśliwym przypadku. Widok z tyłu, do wyboru 2 postacie (wyglądające całkiem sympatycznie), jedna i druga postać ma wyłupiaste gały, a więc wskazuje to na jakąś poważną chorobę wzroku, mózgu lub jest to tylko manga;) Wybierasz jedną z postaci, poruszających się tylko i wyłącznie na desce. Czyli wchodzi w rachubę jeszcze jedna choroba lub przypadłość, a mianowicie przymocowanie na stałe do nóg deski do prasowania. Historia choroby jest standardowa i bez jakiegoś czadowego smaczku. Pewnego pięknego razu, gdy wszyscy co nie chodzili do pracy (albo była niedziela), stali sobie w parku i obgadywali znajomych z chmur wyskoczył dziwnie tragicznie wyglądający jegomość. Kły miał takie jakieś dziwne przymocowane jakby śrubami do policzków, ciało duże, ale nieporadne, jakby nic innego nie robił tylko żarł gigantyczne ilości ciastek, tortów, mięsa, słodyczy, wrzodzianek i innych produktów wysoce kalorycznych. Biedne stworzenie z rykiem skoczyło z chmury na dół. Sądząc po wysokości nie przeżył, reszta obserwatorów rozpłynęła się, dosłownie, między innymi „małe pieski dwa" o, la, la, szaza. I tak zaczyna się gra. Wybierasz postać z przymocowaną deską do prasowania i zaczynasz zbierać gwiazdki. Czasami możesz trafić na etap ekologiczny. Stoisz sobie na środku i strzelasz do bezbronnych małych pingwinków uciekających przed Tobą w popłochu, później genialni programiści wprowadzają utrudnienie w postaci matki, która w akcie desperacji broni maluchów przed masakrą. O zgrozo jak nie wybijesz ich co najmniej 60 nie przechodzisz dalej. Fajnie co?, bardzo inteligentny gość jest twórcą tej gry, a na pewno ekolog. Reszta gry polega na jeżdżeniu przez różne tory i zbieraniu śmieci, ale nie tylko. Zdarzają się też ciekawe etapy utrzymane w konwencji wyścigu z innym potworkiem. Co by nie mówić, to na brak wrażeń nie można narzekać nie można. Nie najgorzej wygląda także grafika - wiele różnych lokacji, wszystko jest utrzymane w kolorowym, kreskówkowym stylu i będzie się podobać małym dzieciaczkom. Do tego całe środowisko wczuwa się w akcje gry i „w takt" muzyki fajnie się rusza. A jak z muzyką? Całkiem nieźle - połączenie plumków i prostej muzyki techno daje nie najgorsze efekty, które jednak na pewno nie są mistrzostwami świata. Podsumowując, gra nie jest zła, a przy odrobinie cierpliwości i godzince grania na pewno się do niej przekonasz.

Gruby

Grafika 75% Grywalność 70%
Oryginalność 80% Dźwięk 60%

To psypadek, że ta gra powstała.

WERDYKT 70%







European Air War

-Tu Valhalla, Loki lider, ponad dwudziestu bandytów, wektor 2-7-0, odległość dwadzieścia trzy mile, koniec.
-Loki lider, Valhala zrozumiałem bandyci, dwadzieścia trzy mile, wektor 2-7-0, wchodzimy, koniec.





INFO

Wydawca:	MicroProse
Producent:	MicroProse
Data wydania:	Już jest (UK)
Cena:	Nieznana
Dystrybucja:	Brak
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium [illegible] SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

„Najlepszą taktyką obronną pilota jest niszczący i szybki atak. Niezależnie od okoliczności."
Major William D. „Dinghy" Dunham, USAAF (16 zwycięstw)

Z łezką w oku wspominam dawne czasy, gdy za klawiaturą stareńkiego 486, który udawał kokpit A6M2 Zero ścigałem po niebie chmary Wildcat'ów, broniłem wielkich lotniskowców czy osłaniałem podchodzące do ataku bombowce torpedowe. Przyczyna tej mojej nostalgii nazywa się „Microprose's 1942 Pacyfic Air War". Ta wielka gwiazda niegdysiejszej ery nieakcelerowanych komputerowych symulacji walk powietrznych okresu drugiej wojny wschodzi ponownie, gdyż ku radości fanatyków latania, ludzie z MicroProse stworzyli kontynuację swojego dawnego hitu. Z kabin myśliwców floty i sponad bezkresu wód Pacyfiku zostaliśmy przerzuceni nad równiny i miasta zachodniej Europy. Przerzuceni w środek wojennej zawieruchy, w rok 1940 w dzień, gdy pierwsze niemieckie Messerschmitty z rykiem silników rozpoczęły bitwę o Anglię.

Europejska Wojna Powietrzna

Tak, powiem to szczerze i zupełnie na początku, jestem zachwycony. W lawinie nadchodzących symulatorów myśliwców z drugiej wojny światowej gra MicroProse wydawała mi się raczej czarnym koniem niż faworytem. Wrażenie to spowodowane było bardzo marnym i nie dopracowanym demem, które mieliśmy okazje oglądać miesiąc czy dwa wcześniej. Zapomnijcie o nim. Wersja finalna jest od niego o niebo lepsza, a wszystkie wielce rażące błędy zostały wyeliminowane. Co więcej, te elementy, które zachwycały są teraz maksymalnie dopracowane, wręcz wypieszczone i jak na dłoni widać, że motywami przewodnimi autorów były klimat, realizm i ilość. Jak wszyscy zainteresowani tematem wiedzą klimat dodać realizm równa się grywalność.. Ilość? O tym niżej.



W grę wprowadza nas niezłe intro prezentujące któryś z poranków roku 1943 kiedy to formacje latających fortec osłaniane przez klucze Mustangów systematycznie zrównywały z ziemią hitlerowską III Rzeszę. Jest ono dynamiczne, graficznie bez zarzutu oraz doskonale rozpoczyna proces tworzenia atmosfery tamtych dni. Zwyczajowo do wyboru mamy opcje natychmiastowej akcji, pojedynczej misji oraz jądro gry, czyli kampanie. Kampanie są aż trzy (ilość po raz pierwszy). Pierwszą jest Bitwa o Anglię. Dalej mamy ofensywę powietrzną aliantów w roku 1943 i dożynki dogorywającej Luftwaffe w roku 1944. W każdej z nich stając po dowolnie wybranej stronie barykady możemy wykonywać właściwe dla okresu i strony misje. Zadania, jakie stawia nam dowództwo, są



typowe: przechwytywanie, eskorta, niszczenie celów naziemnych czy wymiatanie. Biorąc pod uwagę dobrze odwzorowaną pogodę, różne pory dnia, w jakich wykonujemy misje, przypadkową liczbę przeciwników i miejsc, w których na nich wpadamy, dostajemy zaiste imponującą porcję roboty. Ogółem, zaprogramowanych misji jest ponad sto (ilość po raz drugi).

Dwadzieścia gotowych do walki samolotów. Nie, to nie pomyłka recenzenta, (to po raz kolejny ilość). Dwadzieścia maszyn, dwadzieścia modeli lotu, dwadzieścia doskonale narysowanych, zgodnych z realiami historycznymi, kokpitów i sylwetek samolotów. Do wyboru mamy wszystkich głównych aktorów europejskiego teatru zmagań powietrznych. W barwach Luftwaffe występują Bf 109 w wersjach E, G, K; Focke Wulf 190 A i jego specjalnie zaprojektowana do latania na dużych wysokościach wersja D – Dora. Role drugoplanowe obsadzają dwusilnikowe Bf 110C i G oraz odrzutowy myśliwiec przechwytujący Me 262 zwany jaskółką. Królewskie Siły Lotnicze reprezentuje Spitfire w wersjach IA, IX, XIV wspomagany przez zasłużonego Hurricane'a wraz z Tempest'em i Typhoon'em. USAAF to przede wszystkim P51 Mustang i P38 Lighting, po dwie wersje na każdą maszynę, oraz prawdziwy pancernik wśród myśliwców P47 Thunderbolt. Słowem - można poszaleć. To, że jeden model myśliwca występuje w kilku wersjach nie jest żadnym uproszczeniem czy sztucznie nabijaną ilością dostępnych maszyn. Dopracowane modele lotu sprawiają, że czuć wyraźne różnice między wersjami jednego myśliwca. Przykładowo, zupełnie inaczej lata się zwrotnym Bf109E niż zaopatrzonym w działko kalibru 30mm, wielgachny silnik i dodatkowe blachy pancerne Bf109K-4. Konsekwencją wysokiego poziomu realizmu jest także odmienna dla każdej z maszyn filozofia walki. Jeżeli pilot wczesnych modeli Spitfier'a polegać powinien na ciasnych, wykonywanych niemal z prędkością przeciągnięcia horyzontalnych skrętach, to pilot FW-190 nie powinien skręcać wcale. Cztery dwudziestomilimetrowe działka obciążają skrzydła i samolot ten skręca niczym starsza pani. Wertykalne pętle i taktyka zwana z angielska „boom'n'zoom" to tajemnica sukcesu tego myśliwca. Innym przykładem może być różnica pomiędzy FW-190A na średniej wysokości, a FW-190A







na wysokości ponad 25 tysięcy stóp. Zależności tych jest tyle ile samolotów pomnożonych przez ilość sytuacji taktycznych i rodzaj myśliwca ■ jakim walczymy – setki. Każdą z nich jednak czuć. Każda jest świetnie oddana, widoczna i możliwa do wykorzystania na zgubę wroga. Oczywiście zastosowano także strefowy system uszkodzeń. Gdzie trafimy, tam kłopoty. To że możemy odstrzelić skrzydło, zabić pilota lub strzelca pokładowego albo też zakończyć marne życie wroga w eksplozji trafionego baku – to już chyba klasyka w symulatorach. Klasyka, która niestety lub raczej stety odnosi się także do naszej maszyny, powodując odpowiednie do trafienia jej zachowanie. Jak na potrzeby recenzji myślę, że dość przykładów



bym mógł przekonująco stwierdzić, że realizm jest niemal pełny. Jedyną wadą, jaką zauważyłem, jest to, że samoloty zbyt szybko wytracają energię, przynajmniej szybciej niż w większości symulatorów w jakie grałem. No i brakuje tego wiatru we włosach, tego rzadkiego powietrza.

„Spitfire'y okazały się cudownie zwrotne. Ich możliwości akrobacyjne – pętle i beczki, skuteczne strzelanie podczas wznoszącej beczki – napełniały nas zdumieniem. Było wiele strzelania, lecz niewiele trafień."

Max Hellmuth Ostermann, 102 potwierdzone zwycięstwa powietrzne

Po raz czwarty spotkamy się z ilością, gdy zwrócimy uwagę co dzieje się na niebie. A dzieje się wiele. „European Air War" to chyba pierwsza gra, w której ugania się za sobą do dwustu pięćdziesięciu sześciu samolotów jednocześnie. Wciskając odpowiedni klawisz możemy podziwiać zwarte formacje pięćdziesięciu czy sześćdziesięciu bombowców lecących nad cel w perfekcyjnych formacjach obronnych, możemy oglądać mnogie klucze eskorty myśliwskiej, czy też zbliżającą się formację myśliwców przechwytujących. Jest to bardzo, bardzo piękne. Gdy formacje spotkają się, dochodzi oczywiście do walki, jednak czasem zamiast uganiać się w ciasnych skrętach czy morderczych, odsysających krew z mózgu immelmanach, możemy po prostu odpalić autopilota i podziwiać walkę. Umożliwia nam to zarówno mnogość bardzo wygodnych i atrakcyjnych dla oka ustawień kamer zewnętrznych, jak i doskonała sztuczna inteligencja komputerowych pilotów. AI zdaje się znać zalety i wady walczących maszyn. Prowadząc Spitfire'a – skręca, walcząc z Messerschmittem stara się obniżać pułap starcia, latając Mustangiem lata głównie wertykalnie. To tylko kilka przykładów na wspaniałość pojedynczej sztucznej inteligencji. AI radzi sobie także nieźle z prowadzeniem walki zespołowej, potrafi walczyć stosując taktykę walki dwójkami albo też wysłać przodem klucz myśliwców, by w ten sposób odciągnąć eskortę myśliwską i pozwolić nadlatującym później maszynom dobrać się do bombowców.

Wrażenie z obserwowania jest potężne, jednak prawdziwą frajdą jest walka. MicroProse udało się „zaimplementować" graczowi poczucie uczestnictwa





w totalnej bitwie powietrznej. Stosując bardzo prosty trik w postaci latających pomarańczowych pikseli symbolizujących serie pocisków smugowych ogromnie podniesiono grywalność. Widać bowiem dokładnie kto do kogo strzela, jak wygląda sytuacja taktyczna i gdzie gracz powinien w te pędy skierować swoją maszynę. Kapitalnie wyglądają wylatujące z działek strzelającego samolotu łuski i długie warkocze dymu spowodowane przez pociski z tych łusek. Dodatkowy WEP (war emergency power) gry to radiowe gadki między pilotami i ewentualnie z naziemną kontrolą lotów. Ponieważ przepadam za FW-190, to grałem głównie jako pilot Luftwaffe i muszę stwierdzić, że wypowiadane po niemiecku gadki to czysta poezja. Te namiary, nazwy kodowe zaczerpnięte ze skandynawskiej mitologii i te „Szpitfajerrs" mają większego kopa niż cztery dwudziestki mojego Fockie. Kolejnym doskonałym elementem jest system komunikacji. Na wzór systemu zastosowanego w serii o X-Wing'ach i Tie Fighter'ach możemy wydawać komendy zarówno skrzydłowemu, jak i całemu szwadronowi. Przebogaty zestaw rozkazów świetnie



umożliwia sterowanie nawet sporą liczbą myśliwców.

„Bf110 był po prostu zbyt ciężki, by konkurować z Hurricane'm lub Spitfire'em. Musiałeś mieś farta by przeżyć."

Hartmann Grasser, 103 zwycięstwa (7 na Bf110)

Graficznie „European Air War" nie prezentuje się tak wspaniale, jak jest grywalne. Obsługując standardy Glide i D3D engine gry generuje w sumie niezłą grafikę. Jednak nie ma się tu co spodziewać cudów grafiki, jakie prezentuje „Janes's WW II Fighter Legends". Ziemia pokryta jest płaską teksturą dobrze oddającą wygląd terenu. Z tekstury tej wyrasta jednak mnogość drzewek, budynków, obiektów wojskowych. Dobrze zrobione są miasta, bo prócz zwyczajowej tekstury ulic i zabudowań mamy również niemal pełną trójwymiarową zabudowę. Modele samolotów dopracowane są w najmniejszych szczegółach, a tekstury je pokrywające dobrze pokazują, że maszyna już swoje przeszła. Niestety, nie postarano się o graficzne odwzorowanie uszkodzeń poza widocznym czasem pogiętym śmigłem czy też zniszczonym silnikiem bombowca. Obecne są natomiast płomienie i odpowiednie do trafienia, wlekące się za samolotami smugi dymu. Dobrze zrobione są wszelkie trafienia, by tak rzec krytyczne. Słowem, jak celnie trafisz to zobaczysz fajne zejście. Dźwięk – jest.. Po prostu dobrze spełnia swoja rolę. Kule świszczą dookoła naszej kabiny, słychać eksplozje, wycie nurkujących maszyn. Słowem wszystko co powinno być słychać to słychać, lecz bez rewelacji.

Podsumowując, naprawdę warto kupić ten produkt. Takiego potencjału grywalności nie miał jeszcze bodaj żaden symulator. I choć Europa nie jest tak ciekawym teatrem działań jak Pacyfik, to gra się świetnie, jak powiedział jeden z asów drugiej wojny światowej:

„Podejdź blisko, bardzo blisko, a jeżeli Ci się wydaj że jesteś blisko to podejdź jeszcze bliżej." – oczywiście do półki sklepowej z MicroProse „European Air War" i kup. Jak będzie hehe. ***Stalker***

PS. Wszystkie oryginalne wypowiedzi zostały zaczerpnięte z dołączonego do „EAW" doskonałego podręcznika taktyki walki powietrznej.

Grafika 82% Grywalność 96%
Oryginalność 89% Dźwięk 80%

Kapitalna symulacja wielkich starć powietrznych na niespotykaną dotąd skalę.

WERDYKT **93%**







INFO

Wydawca:	Electroni Arts
Producent:	Accolade
Data wydania:	Już jest
Cena:	199.00/145.00
Dystrybucja:	IPS
Platforma:	PSX, PC
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Test Drive 5

Lata płyną, możecie mi uwierzyć, że jak sobie przypomnę „Test Drive" na Commodore 64 to aż mnie w dołku ściska. To były emocje! Teraz też nie jest tak źle.









Przyznam się szczerze, że trudno mi się przekonać do wyścigów z firmy Electronic Arts. Wszystkie produkty EA mają doskonałą oprawę, są perfekcyjnie przygotowane praktycznie pod każdym względem, jednak zawsze coś było nie tak z grywalnością. Niestety, także i najnowsze dziecko EA „Need For Speed 3" nie dorównuje fantastycznemu „Gran Tourismo". Jakie było więc moje zdziwienie, gdy mało reklamowany, skromniutki „Test Drive 5" chwycił mnie za serce i wciągnął do samochodu. Dużo fantastycznych, szczegółowych krajobrazów, zmienne warunki jazdy (krople deszczu są zabójcze), doskonała płynność jazdy. Po każdym przejeździe dokładna informacja: średnia szybkość, maksymalna szybkość, miejsce końcowe, najwyższe miejsce podczas przejazdu, pozycja startowa, międzyczasy, ogólny czas przejazdu. Nikt nie będzie narzekał na małą liczbę tras, część dopiero do odkrycia. Wszystkie trasy przepięknie przygotowane, bardzo ładnie teksturowane. Ogromna ilość samochodów, od tych starych sportowych bolidów z lat 60. do tych najnowszych z lat 90. Słowem raj dla kolekcjonera i nie tylko. Każdą maszynkę można podrasować według swoich potrzeb, ale trzeba dokonać bardzo trudnego wyboru, czy zwiększyć prędkość kosztem sterowności, czy przyspieszenie kosztem prędkości, czy też coś innego wykombinować, do dyspozycji są 3 zmienne oraz hamulce. Jeździ się fajnie, zwłaszcza że piekielnie dużo się wokół dzieje, skoki, obijanki, stłuczki, wiraże, samochody z przeciwka, maruderzy, wszystko czasami naraz. To jest właśnie kozackie w tej grze, ciągle adrenalina pulsuje, testosteron produkuje i grzejemy na maksa. Z przeciwka jadą samochody, przed Tobą maruderzy, na szczęście trzymasz w rękach stery, ach te piękne poślizgi, czerwona Corveta to jest to. Policja Cię goni, ale są bardzo wyrozumiali, bo nie przeszkadzają w szaleńczej jeździe. Jest także inne wytłumaczenie, zwłaszcza, że obserwowałem bardzo dokładnie poczynania policji, jadą sobie i nagle syrena i bum, nie ważne w co, ważne, że bum i już cały samochód w ogniu. Coś tu jest chyba nie tak? A może to jest taka specjalna policja typu bum-bum. Co jeszcze, oprócz policji typu bum-bum, kilka rzutów kamery, dla każdego coś odpowiedniego, pisk opon, ślady opon na jezdni i oczywiście mój ulubiony, ukochany, najwspanialszy klakson. Brakuje tylko na maksa muzyki disco, malucha i bum-cyk, bum-cyk z wywalonymi łokciami na zewnątrz, to jest dopiero szpan, he, he.

Gruby



Grafika 82% Grywalność 84%
Oryginalność 79% Dźwięk 85%

Kolejne dobre wyścigi.

WERDYKT 83%

Carmageddon 2 C

INFO

Wydawca:	SCI
Producent:	Stainless
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	LEM
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	Pentium 100 SVGA, 16MB RAM, 4xCD-ROM, Win95



Zakładaj kolce na alufelgi, zderzaki z „niespodzianką", kuloodporne szyby i kask. Ruszamy w miasto. „Tadeusz, co dzisiaj mamy na kole?"

Czasem najlepszym sposobem na sprzedanie gry jest zrobienie wokół niej atmosfery skandalu. Tak było na przykład ze sławną sceną skalpowania w „Phantasmagorii", czy widokiem rozczłonkowanych ciał w „Ecstatica". Bluzgająca na ściany posoka i fruwające członki zawsze wzbudzały sprzeciwy obrońców moralności i nabijały kasę producentom gier.

Mała Apokalipsa

Podobnie było też z nietypowymi wyścigami samochodowymi „Carmageddon", wydanymi w zeszłe wakacje przez SCI i Stainless Software. Idea gry stanowiła twórcze rozwinięcie pomysłu stareńkiego „Quarantine", tylko że o ile w tej drugiej przejeżdżanie przechodniów stanowiło raczej kontrowersyjny dodatek, to w produkcji SCI wysunęło się ono na plan pierwszy. Owszem, były tam niby jakieś wyścigi straceńców, były kolejne checkpointy do zaliczenia, tudzież linia mety i podium dla zwycięzców. Większość grających nie zajmowała się jednak takimi drobiazgami, tylko tratowała przechodniów i przeciwników, zaliczając przy tym kolejne bonusy za efekciarstwo i malując krwawe ślady na asfalcie. Ta radosna twórczość, przy akompaniamencie ciekawej grafiki, złożonego modelu fizycznego i dobrze zrobionych poziomów, dała w sumie grę dość ciekawą, która do dziś ma wielu zagorzałych zwolenników. Do nich przede wszystkim, ale oczywiście nie tylko, adresowany jest „Carmageddon 2 – Carpocalypse Now". Od razu należy powiedzieć, że nie jest to gra specjalnie rewolucyjna – bazując na sprawdzonym pomyśle jedynki, dodaje przede wszystkim w pełni już trójwymiarowy engine, grę multi-player w różnorodnych wariantach, oraz kilka drobnych, kosmetycznych ulepszeń. Tym razem autorzy przygotowali się również dobrze na zakusy cenzury – gotowe są podobno trzy różne wersje – z normalnymi przechodniami z krwi i kości, z zombiakami, oraz z obrzydliwymi, obciekającymi śluzem obcymi. Nie wiemy jeszcze, która z nich trafi na rynek polski, radzę jednak zwrócić na to uwagę przed zakupem. Testowałem jak na razie dwie (przechodniów oraz zombiaki) i chyba nikogo nie muszę uświadamiać, że godna uwagi jest tylko ta pierwsza...;-)



Średnia Apokalipsa

Po dość cienkim intrze wyjeżdżają na ekran opcje, z których wybieramy rodzaj rozgrywki. Pojedynczy startują w jednym z trzech wyścigów, których ukończenie jest warunkiem uaktywnienia się kolejnych tras. Warto tu od razu wspomnieć, że oprócz tradycyjnej jazdy w której celem jest dotarcie do mety, wybicie do nogi wszystkich przeciwników lub wybicie wszystkich przechodniów (niepotrzebne skreślić), doszły też tak zwane „misje". Tu gracz dostaje do wykonania konkretne zadanie – przejechać trasę w określonym czasie, zdemolować coś w określonym czasie, czy wreszcie dogonić konkretnego, uciekającego przeciwnika. To w sumie dość ciekawa innowacja, która przedłuża czas zabawy, dodając kilka punktów do grywalności. Ewentualnym koneserom rozgrywek sieciowych autorzy proponują kilka trybów – od zwykłych wyścigów, po swoistą zabawę „w berka" i totalne destrukcyjne derby. Warto jeszcze wspomnieć co nieco o dostępnych w grze pojazdach. Zaczynamy ze standardowym, trochę podrasowanym czerwonym szatanem z „jedynki", jednak po każdym z wyścigów będzie można za skromną opłatę odkupić od zeszłych właśnie kierowców ich zniszczone samochody, po czym wyremontować je i dołączyć do własnego parku maszyn.

Duża Apokalipsa

Po wybraniu poziomu trudności zaczyna się wreszcie prawdziwy wyścig. Oczywiście w oczy od razu rzuca się główna zmiana w stosunku do pierwowzoru – całkiem nowy trójwymiarowy engine (że sobie tak rymnę po częstochowsku). W „Carmageddon" część elementów oraz przechodnie byli zwykłymi, płaskimi bitmapami. Tym razem wszystko jest zbudowane z polygonów, dzięki czemu co prawda ludzie poruszają się nieco „kukiełkowato", ale zmiana ta wychodzi grze zdecydowanie na dobre. Postaciom dodano nowe ruchy. Teraz lekko „potrącony" przechodzień powoli podnosi się, i zataczając się kontynuuje wędrówkę, ewentualnie ucieka z wrzaskiem. Ludzi wzięci „na celownik" składają ręce w błagalnym „pliiiz", telepią się ze strachu, tudzież uskuteczniają uniki. Poprawiono również to, co było moim zdaniem główną zaletą „Carmageddon" – bardzo realistyczny model fizyczny. W pełni zachowano tu wszelkie prawa ciężkości, zderzeń i odrzutu, więc dokonywanie różnych karkołomnych ewolucji będzie nie tylko wysoko punktowane, ale też

arpocalypse Now



dość widowiskowe, do czego zachęcają nas obficie rozmieszczone na planszach rampy, pochylnie i skocznie. Od siły uderzenia zależy też rodzaj uszkodzeń – trafione samochody mogą zostać tylko zarysowane, mocno poturbowane, czasami wylatują w powietrze jak z procy, a po zderzeniu z bolidem w kształcie sztyletu mogą zostać nawet przepołowione. Wszystko znakomicie widać na ekranie – od stłuczonych świateł przednich i szyb, po poważne ubytki tu i ówdzie, i walające się po torze części. Otoczenie tras zaprojektowano z wyczuciem, w kilku różnych sceneriach autorzy umieścili dużo obiektów w postaci latarni, znaków, tablic reklamowych, czy drzewek w parku. W miastach pojawił się dodatkowo ruch uliczny, a na innych trasach będziemy mogli szaleć po porcie lotniczym (ze startującymi samolotami) oraz na przykład na torze Formuły 1, w trakcie trwania wyścigu. Oczywiście wszystko to jest „ruchome" I da się, zgodnie z wspomnianym modelem fizycznym, dowolnie przestawić z jednego miejsca w drugie. Taa... twórcy z SCI wiedzą, jak rozwiązać problem korków ulicznych.

Do całości obrazu apokalipsy warto jeszcze wspomnieć o różnego rodzaju bonusach, od dodatkowej kasy, tradycyjnego już turbo, kangurka czy zawieszenie pozwalające na jazdę po ścianach, aż po natychmiastowy hamulec, spowolnionych przechodniów i wiele, naprawdę bardzo wiele innych. Dodatki są niesamowicie pomyślane, a miejsca ich ukrycia bardzo często dość zaskakujące. Czasem jednak warto poszaleć nieco po dachach budynków, zajrzeć do remontowanego kanału ściekowego czy rozwalić szybę wystawową w domu towarowym, gdyż poszukiwanie takich tajnych miejsc jest przez autorów premiowane z nawiązką. Powiem więcej – ukończenie niektórych tras bez odnalezienia pomocnych secretów może być prawie niemożliwe. Na koniec słów parę o dźwięku, który stoi na dość przyzwoitym poziomie, niemniej bez większych rewelacji. Wśród wrzasków, krzyku, huku i wizgu metalu trącego o metal, wybija się pozytywnie ostra, rockowa muzyka, przygrywająca w tle.

Auto Apokalipsa

„Carmageddon 2" jest godnym następcą swego starszego brata. Grywalność spotęgowana została przez znakomity engine 3D, poprawienie pewnych braków oraz dodanie i doszlifowanie kilku nowych patentów. Co jednak jest trochę dziwne, rozgrywka utraciła też nieco ze swej dynamiki, samochód zachowuje się teraz trochę ociężale, co trzeba policzyć na pewien minus. Poza tym większych wad nie stwierdzono ale... Tradycyjnie już mam poważny dylemat, wystawiając ocenę końcową. Gra jest wysoce niemoralna i brutalna, przez co młodsi gracze (albo rodzice) powinni się zastanowić przed jej zakupem. Jednocześnie jest dość przyciągająca. No bo powiedzcie sami, gdzie indziej znaleźć można akcję tego typu – łapiesz przeciwnika na „celownik", uderzasz na pełnym biegu. Bonus za zderzenie czołowe. Przednia szyba jest zmasakrowana, ale za to wrogie auto wyraźnie zakleszczyło się na Twoim bagażniku. Dajesz gazu, kasując przy tym dwie latarnie i trzech przechodniów, a kończysz wpadając na pełnym gazie w stację benzynową. Nerwowo klepiesz klawisz reperacji, podczas gdy cała okolica znika w potężnej eksplozji, wokół fruwają samochodowe części, a Twój licznik czasu I kasy ulega podwojeniu. Albo gdy wpadasz na spokojną podhalańską łączkę, gdzie spokojnie pasie się całe stado sarenek... Czekam na „level warszawski". ***Piotres***

Grafika 85% Grywalność 89%
Oryginalność 80% Dźwięk 70%

Nowe patenty, ciekawsze trasy i grafika trójwymiarowa. Ale to wciąż ten sam stary, diabelski „Carmageddon".

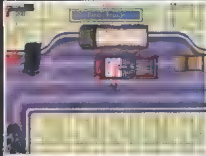
WERDYKT 84%

Gry Na [illegible] (Carmageddon, Mortal Kombat, Grand Theft Auto, Blood)

Wydanie „Carpocalypse [illegible]" wywołało [illegible] małą [illegible] na świecie. Nie jest to jednak pierwsza [illegible], która trafia na półki sklepowe w atmosferze skandalu. Jej poprzednik, wydany rok temu „Carmageddon", z powodów wiadomych nie mógł na przykład być dopuszczony do sprzedaży w Wielkiej Brytanii. Dlatego też w kraju, w którym wszyscy [illegible] stroną, pojawiła się wersja soft, w której zamiast pieszych przejeżdżało [illegible] zombiaki i mutanty, a spod kół bryzgała nie czerwona, a zielonkawa [illegible]. To zadowoliło obrońców moralności, zdenerwowało jednak nieziemsko samych [illegible]. Podobnym skandalem zapisała [illegible] również seria bijatyk „Mortal Kombat". Teraz fatali[illegible] nikogo już nie dziwią, ale w dniu wydania [illegible] pierwszej, sceny wyrywania serca czy spalania żywcem zdawały [illegible] być nie do pomyślenia. Dlatego też sprzedaży „[illegible]" zabroniono np. w Niemczech. Wiele zamieszania było też z grą „Grand Theft [illegible]". Nie dość, że wywołała sprzeciwy organizacji policyjnych, to jeszcze co bardziej zaznajomieni z [illegible] plikami mogli uruchomić wersję gry [illegible], jak planowali ją autorzy z DMA – okraszoną soczystym, bandyckim slangiem. Nikt [illegible] nie przebił brutalnością ludzi z Monolith i ich strzelanin z serii „Blood". Ilość „atrakcji", jakie nam zafundowali jest tak wielka, że nawet niżej podpisany uważa te gry za [illegible]









Half-Life

Po [illegible] godzinach [illegible] grania w „Half-Life" nawet największy twardziel [illegible] się [illegible].

D eveloperzy bardzo lubią chwalić się swoimi dziećmi, jeszcze [illegible] W [illegible] do redakcji wręcz nie mogą [illegible] od przyklejenia nalepki [illegible] tatuśkowie). Kiedy [illegible] finalny, [illegible] się być grą [illegible] a czasami [illegible] średnią. Chce [illegible] zapy- [illegible] „Brzeg" pojawił [illegible] że grafika [illegible] tekstur, że [illegible] a ze światem została [illegible] jeżeli [illegible] miał [illegible] się [illegible]. A to już bardzo [illegible]

Szczerze [illegible] obawiałem [illegible] los może [illegible] do [illegible] wane w ładne [illegible] wywiady, [illegible] tym [illegible] specjalnie dla nas, [illegible] w [illegible] „GK") [illegible] bardzo duże [illegible] owoce pracy grupy Valve [illegible]

INFO	
[illegible]	[illegible]
[illegible]	Valve
Data [illegible]	Już jest
[illegible]	165.00
[illegible]	CD-Projekt
[illegible]	PC
Wymagania Techniczne:	[illegible] 166 SVGA, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win95

[illegible] dzierniku pojawiła się [illegible] OEM. Pełna wersja [illegible] dwa miesiące później. [illegible] im się udało!

[illegible] „Half-Life" rzuca gracza do tajnego kompleksu [illegible] prowadzącego badania nad [illegible] podróżami. Wcielasz się w [illegible] pewnego [illegible] Gordona [illegible] od [illegible] i po [illegible] kombinezonu [illegible] udał się do komory testowej, w której miał [illegible] W trakcie skanowania materiałów maszyna [illegible] a Gordonowi, jako [illegible] [illegible]rych [illegible] się [illegible] zajrzałeś do [illegible] i wiesz, [illegible] uważam za [illegible] wy filmik [illegible] w [illegible] czy też demo w „[illegible]nreal", kiedy to [illegible] la zamek Nali Castle? Tu autorzy posunęli się o dwa kroki dalej – sam [illegible] steś [illegible]. Po około trzy [illegible] jeździe [illegible] ką, w której [illegible] damski głos [illegible] Cię [illegible] bazą, wchodzisz w [illegible] [illegible]entu [illegible] wadzasz akcje (z [illegible] [illegible] „Half-Life" nie za- [illegible] część [illegible] tylko [illegible] rozgrywka. W [illegible] całość polegała na [illegible] mordowaniu [illegible] w [illegible] na przygo-

dzie. [illegible] zas [illegible] w sobie zabijanie [illegible] bardzo inteligentny [illegible] W [illegible] FPP nie spotka[illegible] tak dobrze skonstruowanymi [illegible] Nigdy nie [illegible] Cię sytuacja, w której przymusowe znalezienie klucza [illegible] do [illegible] drzwi znajdujących [illegible] Przykładowa zagadka ([illegible] na [illegible] – jedna z moich ulubionych) to [illegible] obok olbrzymich [illegible] potwora. Teoretycznie wydaje [illegible] to łatwe – [illegible] i po [illegible] Praktyka [illegible] że ani ten spo[illegible]sób, ani 50 [illegible] nie będą [illegible] kluczem

jest [illegible] ciwnik używa tylko słuchu. [illegible] z [illegible] że nigdy jeszcze [illegible] tak się nie [illegible] jak [illegible] dząc [illegible] koło [illegible] ude-

[illegible]

[illegible] jak najbar[illegible] mało graczy jest na takie [illegible] Jeżeli rutynowe środki nie [illegible] dziewczyna pokazuje [illegible] oblicze – zde[illegible] przez mamusie ku[illegible] rozczochruje [illegible] zakłada mini-[illegible] jeszcze bardziej uwidacznia swoje [illegible] kształ[illegible] nikt nie zdoła jej się [illegible] jesteś już jej, prowokuje delikatnymi całuskami, [illegible] mym końcu [illegible] swe szpony w serce [illegible] (buhaha!), tak aby naiwny gracz [illegible] jeszcze [illegible] słodki ból i [illegible] się do [illegible] jak nigdy dotąd. Bardzo ważnym aspektem, którego nie można [illegible] to sztuczna inteligencja. Autorzy w naszy[illegible] chwalili bardzo AI. [illegible] znać im [illegible] wują się, [illegible] wali [illegible] Już na samym po[illegible] są bardzo [illegible] w [illegible] części gry [illegible] uprzykrzyć życie nawet bardzo [illegible]czonemu [illegible] zespołowo, co [illegible]kiem dobrze. Nie tylko z [illegible]rami [illegible] Ci walczyć, będą [illegible] komandosi [illegible]

Szczypta Technologii

Team [illegible] ciężko pracował ponad rok czasu, aby zaadoptować engine Quake'a do wymogów dzisiejszych graczy. Efekty są widoczy, 16-bitowy kolor: oświetlenie liczone programowo. W „Half [illegible] zadziwia również [illegible] i design [illegible] z poziomów. Oto unikalne screeny z edytora Worldcraft.

Fast Walker

Zanim ciemne siły powołały do życia potwory, [illegible] pierw w [illegible] słach i szkicownikach [illegible], później dołożono do tego szkieletowy system [illegible].

ma konstrukcja gry [illegible] wprawić w zachwyt nawet [illegible] o [illegible] nie działa jak [illegible]. Z 15 [illegible] broni, w [illegible] tylko 5 (Rail gun, Gauss Gun, Parasite [illegible] Chum [illegible] zrobiło na mnie [illegible]. Reszta to [illegible] z poprzednich [illegible] (np. łom, [illegible] nica, granaty [illegible] foto [illegible] mini- [illegible]).

[illegible]

[illegible] id Software [illegible]. Mogłoby [illegible] że zastosowanie starego motoru [illegible] i kilka [illegible] byłoby [illegible] myślem w [illegible] kiedy [illegible] objął prowadzenie w [illegible]. Na [illegible] ście [illegible] nie [illegible]. Engine [illegible] 2" doskonale [illegible] sycąc oczy i [illegible] wrażenia. [illegible] jest [illegible] cie [illegible] kolorów [illegible] stosowano [illegible] stury [illegible] jeszcze [illegible]. Do [illegible] użyto [illegible] takiemu [illegible] się i wyglądają [illegible] szcze [illegible]. Bardzo ładnie wy- [illegible] nawet [illegible] software [illegible] bibliotek Direct 3D [illegible] szość efektów [illegible] kolorów. [illegible] śmiesznie

niskie [illegible]. Aby [illegible] „Half-Life" w pełnej krasie, trzeba [illegible] przynajmniej [illegible] 64 MB RAM i mocny [illegible] najlepiej Voodoo2. Osobiście testowałem grę na PII 300, 64 MB RAM, [illegible] monsterze i [illegible], że [illegible] u mnie skrajne uczucia. O ile w rozdzielczości 512x348 czułem się [illegible], o tyle 640x480 [illegible] momentami czkawki. [illegible] 800x600 na Voodoo2? [illegible] uszy [illegible] systemu [illegible] tal [illegible] processing). [illegible] po [illegible] brzmi strzał w wodzie. [illegible]

[illegible]

[illegible] że [illegible]

[illegible] z gry hitu, [illegible]. Przede wszystkim liczą się: [illegible] efektowne [illegible] przeciwników i klimat. [illegible] gry to tylko uzupełnienie dobrze skonstruowanego schematu. [illegible] dostaje ode mnie tak [illegible] się ze wszystkich obietnic. Stworzyli produkt pra[illegible] (nic nie jest doskonałe), sycący wysublimowane gusty, [illegible] klimatem. [illegible] twierdzenie, że gra [illegible] potrzebuje reklamy, aby sprzedawać się, jak [illegible] bułeczki. Mó[illegible] „Half-Life" warty jest każdych [illegible] nawet [illegible] zbieranych przez [illegible] na [illegible] prezenty. Atmosfera + po[illegible] wykonanie = 96%

[illegible] 94% [illegible]alność 95%
[illegible] 95% [illegible] 90%

WERDYKT 96%

Po rozegraniu wielkich bitew Aleksandra Wielkiego i Hannibala, Interactive Magic proponuje nam kolejne strategiczne wcielenie.

The Great Battles of Caesar

INFO

Wydawca:	Interactive Magic
Producent:	GSE Eritiude
Data wydania:	Już jest
Cena:	145.00
Dystrybucja:	Marksoft
Platforma:	PC
Wymagania Techniczne:	486DX4 SVGA, 16MB RAM, 2xCD-ROM, Win95



Tym razem mamy wystąpić ■ roli Juliusza Gajusza Cezara (ok. 100–44 p.n.e.). Ten wielki rzymski wódz i dyktator, stoczył wiele równie słynnych bitew, odnosząc wspaniałe zwycięstwa. Podbił Galię i Bitynię oraz zwyciężył w krwawych zmaganiach wojny domowej. Te bitwy to wymarzony wprost temat dla gry strategicznej.

Jedną z elementarnych reguł recenzowania czegokolwiek jest zachowanie obiektywizmu wobec przedmiotu recenzji. Starałem się szczególnie przestrzegać tej zasady, przystępując do pisania recenzji z gry „The Great Battles of Caesar". Przyczyna tego jest dość prosta. Pamiętałem, że dwie poprzedzające ją gry z serii „Wielkich Bitew" („Alexander" i „Hannibal") sprawiły na mnie — mówiąc dość oględnie — niezbyt dobre wrażenie. Niedogodność interfejsu tych gier i jego przeładowanie zniechęcały. Konstrukcja rozgrywki w systemie tur w wielu momentach budziła sprzeciw. Szablonowe i ciasne, „stadne" upakowanie oddziałów, pozostawiały grającemu niewielkie pole manewru. Do tego należało dodać niewysoki stopień AI komputerowego przeciwnika i liczne niedoróbki programistyczne. Nic dziwnego, że oceny tej serii w recenzjach rzadko wykraczały poza 50–60%. Instalując na twardym dysku „The Great Battles of Caesar" (9 bitew I jedna kampania) byłem ciekawy, na ile ta gra będzie wolna od błędów swych dwóch poprzedniczek? Na odpowiedź nie przyszło długo czekać! Siedem grzechów głównych „Caesara" „The G.B.of C." powtarza wszystkie wady poprzednich gier serii, dołączając do nich nową, bodaj największą. Jest nią całkowite skostnienie konstrukcji gry i sposobu oraz organizacji jej rozgrywki. W „The G.B.of C." nie wniesiono w tym zakresie dosłownie niczego nowego, ■ przecież „stare" wołało nieraz o przysłowiową pomstę do nieba. Ten sam niewygodny i przeładowany opcjami interfejs powiększono o kilka nowych, mało istotnych opcji. Wynik tego jest paradoksalny! Przeładowany opcjami interfejs pozostaje nadal mało wygodny i czytelny oraz... w gruncie rzeczy ubogi! I to jest grzech pierwszy „The G.B.of C." Przejdźmy do grzechu drugiego. Organizacja pola bitewnego pozostaje w nim nadal rozpaczliwie schematyczna. Na równiutkim polu upakowane ciasno jak śledzie w beczce oddziały dowodzonej przez nas armii, stoją naprzeciw równie stłoczonych oddziałów wroga. Nie trzeba być ekspertem od taktyki starożytnych bitew, aby wiedzieć, że w owych czasach wykorzystywano chętnie i z powodzeniem walory topograficzne pola bitewnego. Przecież tylko dzięki rzeźbie wąwozu Termopile król Sparty Leonidas mógł w ogóle stawić czoło przeważającym siłom perskim. Takich przykładów można znaleźć więcej na mapkach bitew w podręcznikach historii starożytnej. Tymczasem w „The G.B.of C." z reguły mamy równe pole i na nim dwie upakowane ciasno armie, stojące twarzą w twarz. Taka sytuacja nie sprzyja dramatyzmowi walki. Kolej na grzech trzeci. Na zasadzie dogmatu przeniesiono z gier poprzedniczek do „The G.B.of C." organizację rozgrywki w systemie tur. System ten działa w sposób nie dopuszczający do rozwinięcia większej inicjatywy taktycznej. Dotyczy to zwłaszcza dalszych tur w scenariuszu, kiedy po wzajemnej rzezi pierwszych linii na polu walki robi się znacznie luźniej. I wtedy w najmniej oczekiwanym momencie, przystępując do decydującego uderzenia — dostajemy od gry „szlaban". Stop — koniec tury! Po czym następuje „wężowy atak" komputera! Przypomina mi to żywcem sytuację, kiedy na odpuście grający w nielegalną „stolikową" grę hazardową zaczyna nadmiernie wygrywać. Wtedy on też dostaje „szlaban" od „krupiera", który mówi „..pan przestaje grać, pańska rączka się zmęczyła..". Wniosek jest taki: w następnych pozycjach serii — jeśli takie w ogóle będą — coś trzeba z tym fantem zrobić! Może lepiej przejść na gatunek RTS? Czwarty grzech główny „The G.B.of C." dotyczy niewysokiego lotu AI gry. W tym miejscu trzeba jednak rozróżnić dwie rzeczy. Jeśli lekko uzbrojona piechota nie pierzcha przed „pancernymi" kohortami legionistów i cierpliwie czeka na totalne wyrżnięcie — to świadczy z pewnością o niewysokim poziomie AI. Takich przykładów można przytoczyć w tej grze co najmniej kilka. Ale jak traktować niejednokrotnie „dziwne" zachowywanie się oddziałów własnych i wroga? Bo w „The G.B.of C." można wyraźnie zaobserwować przypadki — jakby — „załamań" morale oddziałów. Myślę, że jest to efekt zamierzony przez autorów gry. Tłumaczę go sobie następująco: w starożytności armie nie składały się tylko z ludzi wolnych. Pamiętajmy, że niemałą część tamtych społeczeństw stanowili niewolnicy. Oni również byli przymusowo wcielani do armii. Takimi właśnie byli żołnierze króla Kserksesa, których „do boju popędzano biczem, aby nie pierzchli przed wolnym obliczem". Takich żołnierzy w żelaznych ryzach musiał trzymać oficer i jego „setnicy". Kiedy w trakcie bitwy dowódcy padli, oddział łatwo szedł w rozsypkę. To wydaje się potwierdzać w grze. Grzech piąty „The G.B.of Caesar." polega na ewidentnych niedoróbkach programistycznych, nieznacznie tylko poprawionych w stosunku do poprzednich pozycji serii. Jeśli procesory o zegarze 100–160 MHz wgrywają (lub dogrywają) po kilkadziesiąt sekund poszczególne sekwencje gry o tak skromnej grafice i animacji — to przestaje się cokolwiek rozumieć! Grzech szósty to monotonia i ubóstwo efektów animacyjnych. Wreszcie grzech siódmy to skromna i równie monotonna ścieżka efektów audio. Nad siermiężnością intra nie będę się rozwodził. Siedem grzechów... i wystarczy..

Reset



Grafika 60% Grywalność 60%
Oryginalność 50% Dźwięk 50%

Strategia w układzie tur i heksów. Temat: wielkie bitwy toczone przez jednego z największych cesarzy Imperium Rzymskiego.

WERDYKT 55%

Waialae Country Club



Sport u nas elitarny i prawdę powiedziawszy niezbyt znany. Może dlatego, że można go uprawiać kiedy jest ładnie i przyjemnie, a z tym w Polsce różnie bywa.

INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	T&E Soft
Data wydania:	Już jest
Cena:	300.00
Dystrybucja:	AC&C
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe

Takich problemów nie mają golfiarze na Hawajach, jako że u nich ładnie jest przez cały czas, no czasami może powiać taki polski halny i zmieść pół wyspy, ale to chyba nie problem. Moje wrażenia z grania w golfa są dość pozytywne. Spokój, cisza, skupienie, to właśnie klimat „Waialae Country Club", zero rozrabiania, kombinowania, czysty spokój i specyficzna doza, można powiedzieć elitarnych emocji. Gra jest raczej marnie przygotowana graficznie, średni teledysk dopełnia całkiem przeciętną całość. Jeszcze jedna uwaga - scroll, czyli taki płynący tekst na dole ekranu, skakał jakby miał drgawki, a to już kompromitacja. Podczas golfowej rozgrywki trzeba ustawić wszystkie parametry, od ustawienia nóg, po dokładne przyłożenie kija. Uderzenie rozwiązano trochę zręcznościowo, nota bene bardzo podobnie jak w konkurencyjnym produkcie firmy Electronic Arts. Zanim dokonamy wspaniałego uderzenia należy wziąć pod uwagę wiele czynników, nawet lekki wiaterek może pokrzyżować nam plany. Potęga komputerowego golfa to umiejętność wykorzystania wszystkich ustawień tak, aby mogły przynieść nam wymierne korzyści, wiadomo - inteligencja przede wszystkim. Na pewno ci co grali w tradycyjnego golfa będą kręcić nosem, że to nie to i w ogóle. Jasne jest, że walorów prawdziwego golfa żadna komputerowa symulacja nie odda, trudno od programu wymagać więcej. Wady, no cóż, oprócz tego nieszczęsnego scrolla mało widoczny jest dołek, zwłaszcza wtedy gdy jesteśmy już całkiem blisko i liczą się milimetry. Niestety, siatka nałożona na powierzchnię niewiele tu zmienia, a czasami wręcz komplikuje, zamazując całkowicie dołek. Tragiczna grafika w totalnym loresie, pikseloza, która aż wyłazi z telewizora. Szkoda, że twórcy tak mało grali w przepięknego „PGA Tour Golf" Electronic Arts albo w „Actua Golf" Gremlinów na PSX'a i PC, to są dopiero perełki. Osobiście nie mogę się doczekać chwili, gdy zaczną wychodzić gry z pełnym oprzyrządowaniem i projektorem, w stylu telewizji holograficznej, czyli pełnych 3 wymiarów w obrębie całego pokoju, znanych jedynie z filmów sf. Wtedy golf byłby golfem, a narciarstwo narciarstwem, stąd to już tylko krok do świeżego powietrza. Pomarzyć zawsze można, wróćmy jednak do rzeczywistości. Niestety, jest to jedyny dostępny golf na N64, nie mogłem więc dokonać oceny porównawczej z innym konkurencyjnym tytułem właśnie na N64, tak więc miłośnicy golfa są na niego skazani. „Waialae Country Club" to produkt średni i w porównaniu z konkurencją na inne platformy (wspomniany „PGA Tour Golf" i „Actua Golf") wypada żenująco. Swoją drogą cieszę się, że pojawił się produkt, który może ucieszyć rodziców, wreszcie coś dla nich.

Gruby







Grafika 29% Grywalność 49%
Oryginalność 49% Dźwięk 29%

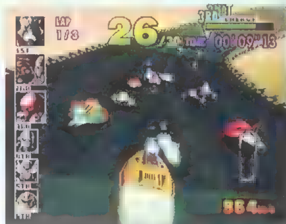
Słaby, ale jedyny golf na N64.

WERDYKT 45%



F-Zero X





Szybko, szybciej, najszybciej! „F-ZeroX" zapowiadano bardzo dawno temo, na całe szczęście wreszcie się pojawił i dołączył do grona najlepszych wyścigów na Nietendo64. Oprócz tego już wkrótce będę mógł dla was ocenić „Vrally64", „ExtremeG II" oraz „WipeOut64".

To nie pomyłka, kultowa firma Psygnosis, związana z Playstation rozpoczęła wydawanie gier także na N64. Niestety, dopiero trudna sytuacja w Psygnosis sprawiła, że coś się zaczęło produkować na N64. W sumie na N64 brakuje jedynie tylko jednej kultowej gry – „Tomb Raidera". Najgorsze jest jednak to, że Sony wykupiła prawa do „Tomb Raidera" od Eidosu i niestety Lary długo nie zobaczymy na N64. No chyba, że będzie tak jak w przypadku Psygnosis, czego im nie życzę. Swoją drogą to bardzo nie fair, Lara mogła by wyglądać przepięknie w wysokiej rozdzielczości i bez pikselozy. Szkoda. Wróćmy jednak do „F-ZeroX". Do tej pory Nintendo wypuszczała wyścigi dla dzieci „MarioKart64", „DiddyKongRacing" (Rareware). Jedyne wyścigi dla nieco starszych to chyba wyścigi skuterów „WaveRacer", notabene ciągle nie do pobicia przez konkurencję, czas więc było zrobić całkiem normalne... no nie zupełnie. „F-ZeroX" to bowiem kosmiczne wyścigi, bardziej przypominające „WipeOuta" niż „TopGearRally". Grywalnie są podobne do „ExtremeG", jest szybko i bardzo kręto – jak na diabelskim młynie. Trzydzieści pojazdów na torze, w wyścigach mogą brać udział 4 joypady obsadzone przez Ciebie i Twoich znajomych, wtedy to już jazda nabiera takich kolorków, że pomimo, iż w bloku od miesiąca nie grzeją, ty masz ciągle gorąco. Serpentyny, diabelskie zjazdy, obroty w tunelach śmierci, skoki na takie odległości, że co słabsi mdleją, a twardzielom fryzura robi się lekko punkowa. Pojazdów jest kilka do wyboru, różnią się masą i postacią, która kieruje. Z innych ustawień warto wspomnieć ustawienie maksymalnej prędkości i akceleracji, coś kosztem czegoś. Według mnie trochę mało tych ustawień. Mogli się postarać o większą różnorodność, jakieś dodatki, bajery, kasa za pierwsze miejsce etc. Czysty zjazd w porządku, też mógłby być, ale przy okazji trochę menadżerstwa nikomu by chyba nie przeszkadzało. Pojazdy w „F-ZeroX" poruszają się na poduszkach powietrznych, coś w stylu „WipeOuta". Podczas jazdy musisz uważać tylko praktycznie [illegible] przeciwników i na uszkodzenia, łatwo też czasami wylecieć z trasy, na przykład po skoku. Buczenie w głośniku oznacza na przykład, że jeszcze jedna stłuczka i robisz buuum, bara, buuuuum. Oczywiście bez przesady, zanim zrobisz buuum, masz dużo czasu na hasanie i obijanki. Programiści bardzo pomysłowo dorzucili specjalne tory z energią, energia ta naprawia brykę z uszkodzeń i ładuje baterię do odpalania turbo. Bez obaw nie ma takiej bzdury, jak spowolnienie jazdy czy coś równie głupiego i realnego, możesz jechać na maksa nawet, gdy za sekundę masz wylecieć w powietrze z powodu uszkodzeń. To ma być arcade i czysta zabawa, a nie wpieniający, aż do bólu nie potrzebny realizm, jak zabawa to zabawa. Twórcy, wprowadzili pewne całkiem potrzebne ograniczenie, z trybu turbo można korzystać jedynie po pierwszym przejeździe. Graficznie gra wygląda bardzo dobrze, nie jest to jakaś rewelacja, ale do grania wystarcza w zupełności i nie razi słabą jakością, ogólnie jest dobrze. Muzycznie jest bardzo dobrze, trochę soft-metalu nikomu jeszcze nie zaszkodziło. Trzy poziomy trudności załatwiają sprawę. Pod tym względem jest świetnie. „F-ZeroX" bardzo mi się podoba: jest diabelnie szybka, na cztery osoby, 30 cwanych zawodników ma starcie, prosta jazda, ale nie nudna i co najważniejsze gablotę prowadzi się z pełną rozkoszą. Wymarzona gra dla całej rodziny i do salonów gier, podłączona do dużego telewizora robi gigantyczne wrażenie.

Gruby

INFO

Wydawca:	Nintendo
Producent:	Nintendo
Data wydania:	Już jest
Cena:	260.00
Dystrybucja:	AC&C
Platforma:	N64
Wymagania Techniczne:	Standardowe



Grafika 75% Grywalność 89%
Oryginalność 79% Dźwięk 79%

Kolejny wspaniały tytuł ze stajni Nintendo.

WERDYKT 85%

Populous The Beginn

Jeśli jeszcze nie miałeś okazji stanąć na czele przedziwnego plemienia, wdziewając kieckę i potrząsając lwią grzywą włosów, to właśnie teraz nadszedł odpowiedni na to czas. A jeśli już wskoczyłeś w sukienkę to... radzimy udać się do najbliższego psychiatry. To się da wyleczyć. Ale uzależnienie od „Populous" zostaje. Zostałeś ostrzeżony.

Postaram się Wam przedstawić tutaj wszystkie występujące w grze typy zabudowań i czarów wraz z ich zastosowaniem, na koniec zaś może uda mi się udzielić kilku rad tym, którzy podczas pogrywania utknęli. Bardzo ciekaw jestem jak spodoba się Wam taka formuła, piszcie na nasz redakcyjny adres!

Czary

Czarowanie... nie będzie tutaj o uwodzeniu kobiet, zdawaniu egzaminów i tym podobnych cudach. Ta gierka właśnie dzięki czarom posiada świetny klimat, od razu przypominający nam o tym, że jest kontynuacją sagi. Każdy z czarów wymaga posiadania od nas pewnego zasobu energii (many), który po użyciu pozwoliłby go „naładować". Siła many zależy od ilości naszych wyznawców - więc nie możemy zapomnieć o tworzeniu infrastruktury budowlanej (bardzo prosty związek przyczynowo- skutkowy). Po rzuceniu zaklęcia zaczyna się proces jego „ładowania", co wobec małej ilości wiernych i „manożerności" niektórych czarów może wywołać kryzys energetyczny. Na szczęście możemy temu zapobiec wciskając prawy przycisk mychy na „ładującym" się czarze i przerywając tę czynność, To wielkie udogodnienie, z którego radzę jak najczęściej korzystać. A oto i nasze „bobasy"...

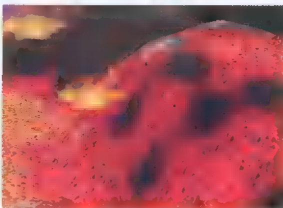


Anioł Śmierci To jeden z najpotężniejszych czarów dostępnych tej grze. Nasza szamanka może przywołać z innego wymiaru skrzydlatego demona. Ten pokryty łuską, wysoce niesympatyczny jegomość posiada zdolności lotne i może dzięki swym żelaznym szczękom wyłapywać snujących się po terenie przeciwników, szczególnie celując w żołnierzach i ich najprzeróżniejszych odmianach. UWAGA – możliwe, że uda mu się złapać nawet szamankę przeciwnika. Bestia po uchwyceniu ofiary, wznosi się na pewną wysokość i wypluwa delikwenta dodatkowo zionąc ogniem. Może być niebezpieczny i dla konstrukcji! Jedyną wadą tego zaklęcia jest jego wysoka „manożerność". Po pewnym czasie Anioł wraca do swojego wymiaru i trzeba wszystko zacząć od nowa – UWAGA, nie można nim sterować!





Wulkan Obok wymienionego wyżej Anioła Śmierci to najpotężniejszy czar. Rzucony w „piekielnym kręgu" po kilku chwilach trzęsienia ziemi powoduje powstanie sporego wybrzuszenia szybko zamieniającego się w wybuchający lawą wulkan. Strumienie lawy i deformacja terenu czynią zeń jeden z najbardziej efektownych czarów. Gorąca maź pali ludzi i niszczy budynki. Oprócz wielkiej ilości energii potrzebnej do jego „odpalenia" jego wadą jest zbyt krótki czas działania, co zmusza nas do wejścia niemal do serca wioski, aby jego działanie było jak najbardziej efektywne. UWAGA – po rzuceniu czaru lepiej się szybko oddalić! Pozostanie po nim wieeeelka góra!





Trzęsienie Ziemi Chyba nie trzeba mówić z jaką klęską żywiołową mamy do czynienia. Rzucenie tego zaklęcia powoduje natychmiastowe, narastające wibracje terenu, jego deformację (czasami trwałą) i całkowite zniszczenie wszelkich zabudowań znajdujących się na obszarze działania. Czar zużywa mniej energii od poprzednio wymienionych, ale i tak na jego załadowanie trzeba poczekać sporo czasu.





Erozja W przeciwieństwie do opisywanego za chwilę czaru Grobla, ten ma za zadanie jak najszybsze obniżenie terenu poniżej poziomu wody, co może odciąć nasze zabudowania od armii przeciwnika. Polecane do zastosowania przy niszczeniu maszerujących wojsk przeciwnika. Jedynym jego minusem jest obecność naszej szamanki niemalże w strefie działania, co wymaga sprytu i szybkości przy jego rzucaniu.

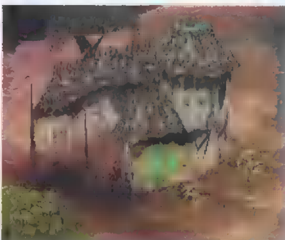


Burza Ognista To nic innego jak znany nam z kart Apokalipsy grad meteorytów. Ogniste głazy spadają z nieba wprost na upatrzony obszar, mając niewielką tendencje do przemieszczania się, co potęguje efekt czaru. Spadające „głownie" potrafią obrócić w perzynę nawet najsolidniejsze mury i dodatkowo zupełnie wytracić populację przeciwnika. Doskonały do ataków powierzchniowych na miasta i grupy wojsk.





Bagno Fuj, jakież to brzydkie. Mokre, ciągnące się niczym guma do żucia i potrafiące wchłaniać ludność przeciwnika. Czyni teren niezdatnym do budowy, a rzucony na tereny zabudowane nie pozwala korzystać ze stojących nań konstrukcji. Jest to zaklęcie bardzo defensywne, ale podobnie jak wszystkie czary odnoszące się do „terramorfingu" swoje działanie podtrzymuje niezwykle długo.





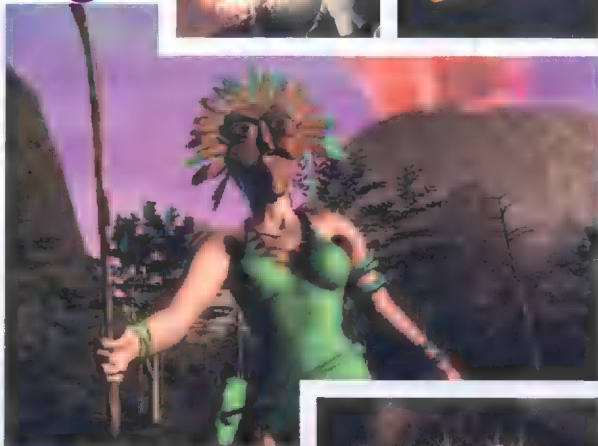
Tornado Jeśli kiedyś mieliście okazję obejrzeć, co dzieje się czasami w letnie poranki na Karaibach, to chyba i ten czar uznacie za znajomy. Rzucony w konkretne miejsce powoduje wyrwanie do chmur (i rozrzucenie po terenie) dosłownie wszystkiego – od ludzi znajdujących się w sferze ego działania po budynki. Te ostatnie dosłownie „obdzierane" są ze wszystkiego i wyfruwają w częściach pod samo niebo. Tam rozrzucane są na wiele kilometrów, co w przypadku walki na wyspiarskiej planecie kończy się nieuchronnie potopieniem. Tornado dość chętnie wędruje, nie robiąc różnicy w doborze ofiar – radzę uważać!



ing





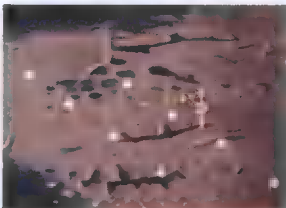




Wyrównanie Gruntu Hę, o czym tu pisać. Sama nazwa wskazuje do czego należy wykorzystywać tę zdobycz. Jedno z czterech zaklęć zmieniających układ terenu, niezwykle przydatne przy organizowaniu przemarszu wojsk lub terenu pod rozbudowę. Po prostu marzenie geodetów.



Grobla No i mamy ostatniego z piaskownicy. To bardzo pomocne zaklęcie poznamy zaraz na wstępie gry, gdy będziemy chcieli łączyć odległe od siebie tereny krótkimi wałami ziemnymi. Dzięki za wszystkoi niemu możliwy będzie przemarsz do totemów.





Piorun Nie ma nic lepszego niż prawdziwie „elektryzująca" rzecz... Dzięki tym kilu tysiącom woltów zamkniętych w chmurce będziesz mógł bardzo precyzyjnie trafiać w obiekty wroga. Obszar działania czaru jest minimalny, ale jego moc niezwykła. Potrafi zapalać budynki (kilkukrotnie rzucony niszczy je), wystrzeliwać w powietrze ludzi (z palącymi się tyłkami) lub po prostu zamieniać ich w kupkę popiołów. Polecany na zgrupowanego przeciwnika, wroga niebezpiecznie zbliżającego się do naszej szamanki i do innych, równie chirurgicznych uderzeń.





Nawrócenie Czasami zdarza się, że liczba naszych poddanych (i wyznawców zarazem) nie jest wielka. Wówczas możemy spróbować rzucić na szwendających się po terenie barbarzyńców właśne ten czar (tylko nie na wroga!!!). Zamienia on ich w naszych poddanych, których przerabiać już możemy na co chcemy.



Wybuch To podstawowy czar, który znają nawet największe fujary szamańskiego fachu. Rzucana na wzór strzału z armaty kula ognia ma mała moc zniszczenia, ale potrafi skutecznie odpędzić od naszej „dziołchy" co bardziej zaczepnych przeciwników. Z rzadka ich zabija, wyrzucając w chmurze ognia w górę i pozwalając przelecieć parę metrów. Dobre do uderzenia na groblach z małego dystansu.





Rój Tę pszczółkę, którą tu widzicie zowią Mają... eech szczenięce lata tak wspaniale przypomniane przez ludzi z Bullfroga. Rój rzucany jest podobnie jak Anioł Śmierci i różni się od niego „tylko" poziomem śmiercionośności. Sam, automatycznie lokalizuje przeciwnika i atakuje go chmurą czarnych niczym noc punktów, przypominając wszystkie dobranocki z dzieciństwa. Jego moc nie jest zbyt wielka (podobnie jak i trwałość), ale potrafi świetnie odwrócić uwagę lub nieco rozproszyć szeregi wroga.





Magiczna Tarcza Rzucana na budynki i wojska potrafi ograniczyć ilość zadawanych przez przeciwnika ciosów i skutecznie osłabić siłę ich działania. Nie trwa wiecznie i należy ją szybko regenerować. Na dłuższą metę lepsze będzie poleganie na sile armii.



Niewidzialność Czapka niewidka nie będzie nam już potrzebna. Dzięki temu czarowi możemy ukryć nasze wojska (ale nie szamankę!) przed wścibskimi oczami wroga. Czar nie trwa jednak wiecznie i w zasadzie doskonale nadaje się tylko do użycia wraz ze Szpiegiem. Po połączeni tych dwóch czynników poznacie siłę subtelnego działania, a nie tylko bezproduktywnego posyłania „miesa armatniego" na front.





Hipnoza To moja ulubiona zabawka. Czar rozchodzi się po terenie na wzór okresu i wszystkich znajdujących się w nim żołnierzy wroga przerabia na naszych gierojów. Co prawda jego zadanie jest ograniczone czasowo, ale dzięki niemu nawet samotna szamanka może spróbować uderzyć na dużą liczebnie grupę wojska. Goście biorą się za twarze i piorą dopóki nie padną. To trzeba zobaczyć (a już na pewno wykorzystać).

Budynki

Czas na infrastrukturę – budownictwo. Wszystkie budynki tworzymy korzystając z lokalnych zapasów drewna, więc szanujmy je i nie niszczmy naszymi wojnami magów. Opisane tutaj konstrukcje nie występują od razu we wszystkich misjach I aby móc niektóre z nich zbudować musimy nieco porzeźbić przy grze. Nie ma lekko, Panowie.



Domy Budujemy po to by zwiększyć liczbę naszych wyznawców. Zamieszkiwanie w nich powoduje płodzenie nowych pokoleń (a w grze nie widać ani jednej kobiety!). Dzięki temu zyskujemy także darmową bazę rekrutacyjna dla naszej armii. To konieczna inwestycja.



Wieża Wartownicza Pozwala nie tylko dostrzec i uprzedzić naszych ■ nadciągającym wrogu, ale także może być siedzibą naszej szamanki. Jej głównym zadaniem jest jednak umożliwienie nam rozwinięcia terenu budowy. Poprzez postawienie jej na odległym terenie można zacząć obok wznosić inne konstrukcje, co, przypomnijmy, bez obecności obok innej naszej „chatki" jest niemożliwe.





Chata Wojowników Inaczej rzecz biorąc – koszary. Tutaj możemy sformować podstawową siłę naszej armii – ludzi z mieczami. Podobnie jak inne budowle o znaczeniu strategicznym, wymaga sporych nakładów materiałowych (duużo drewna). Może na raz trenować tylko jednego człowieka, więc cała reszta musi zaczekać w kolejce – pamiętajcie o tym, sformowanie nowej armii przy jednoczesnym odpieraniu uderzenia nie rokuje nam dobrze na przyszłość – myślimy strategicznie, ze znacznym wyprzedzeniem.



Ognisko Niepozorne, nieprawdaż. Ale dzięki niemu możemy ustalić stałą służbę patrolową. Ludzi kręcą się wokół niego jak najęci i starannie... tańczą! Co prawda zerkają czasami na boki, ale wydaje się że w tak ważnym miejscu zajmują się zabawą. Hmmm, pozory mylą!



Klasztor Szkoli się tutaj Kapłanów. Ich wartość bojowa w bezpośrednim starciu jest niska, ale dzięki swej charyźmie potrafią przekabacić na naszą stronę wrogie zastępy. Odpowiednio przemawiając tworzą wokół siebie wianuszek siedzących słuchaczy i po kilku chwilach (im więcej przemawiających tym czas ten jest krótszy) mamy stadko posłusznych owieczek. Uważać należy tylko na grupy wojska, które poza swa szamanką nikogo nie słuchają.



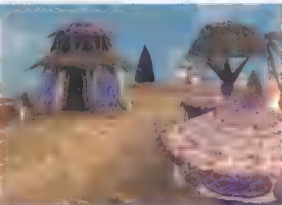


Chata Ogniomistrza To już bardziej wyrafinowana forma piechoty. Nie dysponuje ona mieczem czy tarczą, ale ma za to prawdziwy „ogień w pięściach". Może go miotać niczym czar Wybuch na całkiem ładne dystanse. Najlepiej czuje się w dużych grupach (w których nie potrzebuje ochrony piechoty). Dziesięciu tych jegomości potrafi zasiać sporo zamieszania i zrównać małą wioskę z ziemią.





Chata Szpiega Gość od szybkiej i cichej roboty. Tworzy się go podobnie jak wszystkie inne jednostki, ale nigdy nie należy używać go w otwartym polu – tam szybko rozsiekają go miecze. Gdy uda mu się podejść pod zabudowania przeciwnika podpala je i szybko wieje. W szybkich scenariuszach postać bez szans na użycie, a jego podprowadzenie pod cel to prawdziwa sztuka. Coś dla zuchwałych i szybkich graczy.





Szkutnik W scenariuszach związanych z dużą ilością wysp i kanałów, produkowane przez tych facetów łódki żaglowe pozwolą nam bez potrzeby marnowania many szybko się przemieszczać. Łódź co prawda pochłania sporo drewna, ale szybko się zwróci w momentach w których zwycięstwo zależeć będzie od szybkości. Niestety nie jest trwała, więc lepiej uważać na przeciwnika – byle tornado może nam napsuć sporo krwi.



Chata Baloniarza Nie chodzi tutaj o wesołka na przykościelnym jarmarku. Warsztat balonowy umożliwi nam produkcje podniebnej flotylli, która zaniesie (bardzo szybko!) naszych gierojów gdzie zechcemy. Ładowność balonu jest ograniczona do dwóch ludzi, dlatego należy uważać na to kogo tam ładujemy. Polecam mariaż Ogniomistrzów i Kapłanów – zabójczy koktajl.

Jednostki

To nasze narzędzia zwycięstwa. Podobnie jak na prawdziwej zadymie tylko współpraca między poszczególnymi typami uzbrojenia pozwala osiągnąć zwycięstwo. Twórzcie więc te jednostki „z głową", starając się nie faworyzować konkretnego typu wyposażenia,a tylko wykorzystać ich wszytskie zalety. Nie ma ich zbyt wiele, więc przejdźmy od razu do rzeczy.

Żołnierz To nasze podstawowe mięso armatnie. Jegomościa budujemy dosyć szybko w Chacie Wojownika. Standardowo wyposażony jest tylko w miecz oraz tarczę i tego stanu nie możemy zmienić do końca gry. Jego domena jest walka na dystansie wyciągniętego ramienia, co powoduje, że w walce z duża liczbą Ogniomistrzów staje się bezsilnym kibicem, a nie twórcą boju. Zalecam używać go tylko w tzw. kupie (wiadomo – kupy nikt nie ruszy). Zaletą faceta jest dość wysoka mobilność wynikająca ■ lekkości wyposażenia.

Ogniomistrz To już znacznie bardziej zaawansowana jednostka. Nie ma na swoją obronę nic prócz możliwości miotania kul ognistych (co zresztą jest również jego wyposażeniem ofensywnym). Budowany w Chacie Ogniomistrza w dość wolnym tempie zmusza nas do wcześniejszego rozplanowania działań. Dzięki możliwości miotania kul ognistych jest wyśmienitym wojownikiem, potrafiącym zmieść wroga na całkiem przyjemnym dystansie – tworzy coś w rodzaju jednostek artylerii. Jego wadą jest średniawa wytrzymałość podczas boju bezpośredniego, co zmusza nas do chowania go za linią własnych żołnierzy, lub grupowaniu w duże watahy (po 10 i więcej).

Kapłan W zasadzie to chodzący czar Hipnoza, ale znacznie mniej efektywny. Tworzy się go w Klasztorze (i to w miarę szybko). Jego jedyną bronią jest charyzma, co powoduje że w działaniu militarnym może pełnić co najwyżej rolę celu ćwiczebnego – ma jednak całkiem dużą wytrzymałość. Najlepiej używać go w grupkach 3-5 sztuk i wycofywać natychmiast po zaobserwowaniu większej grupy wrogich żołnierzy.

Działanie

A teraz nieco taktyki, która zawsze powinna być odpowiednio opracowaną sztuka przetrwania na polu walki (ładnie zabrzmiało, nie). Oto garść zasad jakimi powinniście się kierować podbijając kolejne plemiona.

- Zawsze starajcie się zwiększyć liczbę wiernych – ich energia pozwala nam walczyć.
- Ratujcie drzewa przed barbarzyńcami (najlepiej czarem Nawrócenie).
- Módlcie się przy bezwzględnie wszystkich totemach, to szybko procentuje.
- Nie gromadźcie dużych grup wojska, ale kilka mniejszych, w przeciwnym wypadku użycie na nich czaru Pioruna lub Hipnozy zmieni pewne zwycięstwo w klęskę.
- Osłaniajcie Kapłanów podczas ich pracy, a ich samych grupujcie w kilkuosobowe zespoły.
- Pokonywanie morza (na większe dystanse) bardziej opłaca się przy użyciu łodzi niż „czarowaniu" terenu.
- Jeżeli przeciwnik ma dużo wojska najpierw niszczcie jego zabudowania, gdy w polu jest słaby postępujcie odwrotnie.
- Budujcie Ogniomistrzów i używajcie ich w grupie z żołnierzami. Nie pozwólcie przeciwnikowi dopaść do nich!
- Wycofujcie siły po zniszczeniu pojedynczego obiektu, przegrupowywujcie i uderzajcie znowu. Atak prowadzony na ślepo kończy się klęską.
- Ustawiajcie ogniska na podejściach do swojej wioski, aktywna obrona do klucz do sukcesu.
- Nie używajcie wielkich czarów (wulkan, tornado) w pobliżu swoich wojsk.
- Módlcie się, Bogowie Was wysłuchają!

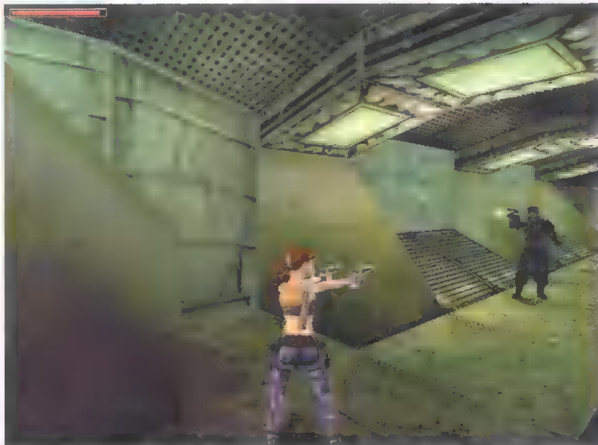
Jagd52

Tomb Raider III

część pierwsza

Wreszcie mamy trzecią część przygód Lary. Gdy ją dostałem w swoje łapki, od razu wziąłem się za opis. Jak się jednak okazało, gra jest ogromna i zrobienie całego opisu nie zmieści się w jednym numerze. Zresztą, jak się dowiedzieliśmy od firmy Eidos było by to NIELEGALNE. Do wszystkich szanowanych redakcji firma przysłała zawiadomienie, że wolno robić tylko opis przejścia pierwszej lokacji – Indii.

Robienie dalszej części jest zabronione, chyba, że redakcja takiego pisma dostanie pisemne zezwolenie od Eidosa. No i dobrze się domyślacie, my z trudem zdobyliśmy takie zezwolenie. Co prawda nie wolno nam wydrukować wszystkiego w jednym numerze, ale z przyczyn technicznych i tak byłoby to nie do zrobienia. Dlatego dziś przed Wami pierwsza część naszej obszernej solucji. Postaramy się, aby była to najlepsza pozycja na rynku – będą WSZYSTKIE sekrety, gdyż tylko zebranie ich wszystkich zapewni dostęp do dodatkowego levelu, będzie charakterystyka broni, ogólne ciekawostki, porady na bossów, a nawet sekrety w domu Lary. Będzie też oczywiście długi i wyczerpujący opis przejścia wszystkich lokacji. Mamy zamiar trochę przedłużyć wydrukowanie całości opisu, ale być pewnym, że nie łamiemy prawa ani nie opuściliśmy żadnego miejsca wartego uwagi. Na koniec jak zwykle będą Super-Tipsy (te wydrukujemy od razu, ale będziemy je powtarzać w każdym numerze). Jedno jest pewne – objętością ten opis będzie mógł rywalizować tylko z „Tekken 3". No to zaczynamy!



Kilka Drobnych Rad

Na początek kilka wskazówek, gdyż sporo rzeczy w grze uległo zmianie od czasów poprzedniej części.

1. Fabuła w trzeciej części gry nie jest liniowa – po przejściu pierwszej lokacji (India) mamy do wyboru trzy dalsze kraje i tylko od nas zależy, które wybierzemy. Oczywiście droga, którą wybrałem w opisie jest raczej moim subiektywnym wyborem, którego nie musicie podzielać – liczcie się jednak z tym, że jeśli wybierzecie Wyspy Południowego Pacyfiku, to na opis trochę poczekacie (ja podaję go jako ostatni wybór), ale to oczywiście Wasza sprawa.

2. W tej części gry jeszcze inaczej ma się sprawa z nagrywaniem stanu gry. Jest to połączenie koncepcji diamentów z pierwszej części z nagrywaniem w dowolnym miejscu. Tak więc w zależności od liczby kryształów, jakie zbierzemy po drodze, będziemy mogli nagrywać częściej lub rzadziej. Sami też decydujemy o miejscu takiego save'u.

3. W grze znajdziemy kilka leveli, gdzie jest kilka dróg przejścia. Różnią się one nie tylko poziomem trudności, ale także zawartością „skarbów", które możemy zebrać. Tu także nie musicie iść moją ścieżką, pamiętajcie jednak, że jestem łapczywa bestia i idąc moim sposobem zbierzecie troszkę więcej przedmiotów.

4. W trzeciej części autorzy i projektanci leveli nie oszczędzili nam ciemnych miejsc. Starajcie się więc zbierać jak najwięcej flar, gdyż na pewno się Wam przydadzą. W zastępstwie możecie użyć zwykłych pistoletów – strzelając wytwarzają trochę światła, a że mają nieskończoną amunicję, więc można strzelać do skutku.

5. Jeśli w niektórych miejscach napiszę, że powinniście znaleźć amunicję, a wy znajdujecie daną broń – nie jest to błąd opisu, ale znaczy to, że wcześniej nie znaleźliście broni, a to jest jakby druga szansa na jej zebranie.

6. W momencie, gdy ukąsi Cię wąż (kobra, grzechotnik) lub tubylcy w dżungli trafią Cię zatrutą strzałką, energia powoli zacznie Ci spadać – jesteś zatruty. Aby odtruć organizm wystarczy połknąć zawartość jakiejś apteczki (małej lub dużej) i po kłopocie.

7. Na Antarktydzie nie wchodź na długo do wody – Twój organizm bardzo szybko się ochładza. Jeśli wskaźnik spadnie do zera, to energia życiowa spada dramatycznie szybko i możesz zamarznąć pod wodą.

8. Pijcie mleko, trzymajcie się ciepło, nie siedźcie za długo przed telewizorem;)

Charakterystyka Broni

W tej materii zmieniło się całkiem sporo, więc trzeba zapoznać naszych czytelników z nowymi zabawkami. Zaczniemy omawiać w takiej kolejności, w jakiej masz bronie w menu:



Pistolety – najsłabsza broń w grze, ale w początkowych etapach z pewnością podstawowa. Jej zaletą jest szybkostrzelność i brak ograniczenia liczby amunicji – strzelasz ile chcesz, nawet w powietrze. Nie radzę jednak bawić się nią w walce z bossami.

Shotgun – znana z poprzednich części pukawka zyskała nie tylko lepszy wygląd, ale także lepsze parametry – ciut mocniejsze strzały i większa szybkość przeładowywania. Polecany na większych wrogów, w ostateczności na bossów. Nie największa ilość amunicji, jednak zdarza się ona dość często.

Desert Eagle – booomba! Dla mnie ten gun rządzi – jest nawet szybkostrzelny, diabelnie mocny – jednym strzałem zdejmuje większość małych zwierzątek, a dwoma resztę wrogów (tylko bossom trzeba władować więcej). Gdyby nie fakt, że znajdujemy go trochę później, to była by to broń bez wad.

Uzi – także znajoma zabawka – wygląda trochę lepiej, ładniej strzela, a reszta bez zmian.

MP5 – ten karabin zastąpił M16 z drugiej części gry. Ma podobne do niego zalety (zasięg, siła strzału, szybkostrzelność), ale także podobne do niego wady (nie można strzelać podczas skoków i uników). Wygląda całkiem fajnie i wydaje przyjemny dźwięk podczas strzelania.

Wyrzutnia rakiet – całkiem fajna bazooka. Jak zwykle przystało na mocne giwery, mamy do niej znikomą liczbę rakiet, ale za to jak walniemy... to nie ma co zbierać. Zdecydowaną wadą jest też długi czas lotu pocisku, więc odpada strzelanie w bardziej dynamiczne cele.

Wyrzutnia granatów – bardzo dziwna broń. Niby mocna i o sporym zasięgu, ale ma sporo wad – strasznie duże opóźnienie działania (na śpiące cele;), i średnia liczba dostępnych naboi. Wadą jest to, że granaty nie wyrządzają Tobie krzywdy, ale i tak przyznam się, że używałem jej rzadko.

Broń harpunowa – przydatna raczej pod wodą, choć wystarczą trzy strzały, aby zabić kobrę. Bez rewelacji.

Przegląd levelów zaczynamy do domu Lary, a potem lecimy dalej.

Level 0 Lara's Home

Tym razem jest to spora chatka z ogromnym ogrodem i otoczeniem. W tym levelu znajdują się dwa sekretne miejsca, które warto odwiedzić. Zaczynamy jednak w swoim pokoju, gdzie najpierw przeszukaj zawartość pokoiku obok łóżka – znajdziesz tam flary, które pomogą przeszukać poddasze. Tam odnajdź skrzynię, którą będziesz mógł popchnąć dwa razy. Teraz udaj się do biblioteki (pokój obok salonu z fortepianem i telewizorem). Skręć w prawo i znajdź książkę, która wystaje z półki. Wciśnij ją, zgaśnie palenisko w kominku i będziesz mógł wejść do jego środka. Wespnij się na górę, po czym przesuń skrzynie i zbierz kolejne flary. Przesuń skrzynię tak, aby nie blokowała Ci drogi, wciśnij wajchę i musisz pędzić bardzo szybko do nowo otwartych drzwi. Drzwi te znajdują się w hallu prowadzącym do sali gimnastycznej. Jeśli zrobisz to odpowiednio szybko, to bez problemu zdążysz wpaść do środka, zanim drzwi się zamkną. Teraz zejdź na dół i idź po schodach, aż dojdziesz do gigantycznego akwarium. Podsuń skrzynię pod dziurę w suficie i wejdź po niej do małego korytarzyka. Wskocz do wody i płyń na drugą stronę basenu. Tam bez trudu zauważysz Racetrack Key. Wróć z nim do hallu. Kluczem tym otworzysz tor wyścigowy znajdujący się na lewo od bramy (łatwo zauważyć zamek), dzięki czemu możesz poćwiczyć jazdę na Quad Bike'u (mój najlepszy czas to 39.20).

Drugi sekret jest trochę łatwiejszy do zdobycia. Pierwsze co musisz zrobić, to iść do basenu. Gdy dobrze się przyjrzysz słupkowi do skakania, to zauważysz, że znajduje się na nim przycisk. Po jego wciśnięciu otworzą się drzwi w hallu. Pobiegnij do nich, a będzie tam wajcha. Po jej naciśnięciu szybko się odwróć i pędź przed siebie. Pamiętaj jednak, aby przyśpieszenie włączyć dopiero na wysokości drzwi wyjściowych. Gdy będziesz się zbliżał do zamykających się drzwi, wciśnij skok ciągle biegnąc sprintem, a Lara specjalnym skokiem wślizgnie się pod drzwiami. W tej sali możesz zobaczyć zdobycze z poprzednich części gry – np. Sztylet Xian (spójrzcie też na trofeum nad kominkiem!)

Oprócz tego warto zapoznać się z nowym torem przeszkód. Jest on teraz dużo większy, dłuższy i trudniejszy, ale sprawdza wszystkie umiejętności w grze – popróbujcie zrobić niezłe czasy (dla porównania mój czas to 2: 31: 12)









Level 1 The Jungle

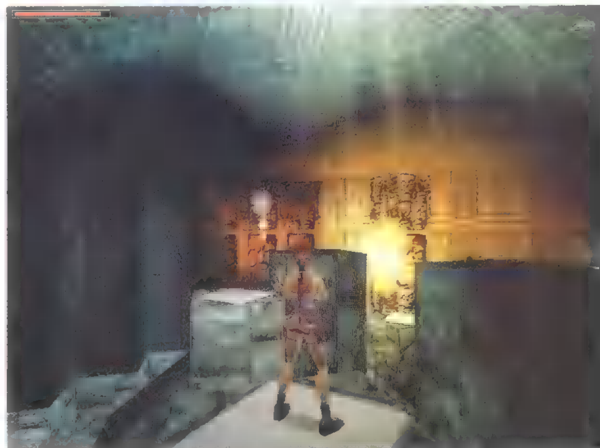
Rozpoczęłam swoją przygodę dość nietypowo – nie bardzo wiedziałam po co i dlaczego jestem w Indiach. Miałam jednak przeczucie, że wydarzy się coś szczególnego. Skoro jednak jestem w środku dżungli, to może warto by zrobić sobie wycieczkę krajoznawczą. Na początku zobaczyłam przed sobą wielką zjeżdżalnie. Ciarki przeszły mnie, gdy pomyślałam sobie o moich biednych butach, które będą musiały to przetrzymać. Zanim jednak zdecydowałam się zjechać rozejrzałam się dookoła – i jak się potem okazało, bardzo słusznie. Najpierw wskoczyłam na podwyższenie na prawo, zjechałam po krótkiej pochylni i wylądowałam na skrawku trawy. Dookoła nic nie było widać, ale postanowiłam się spuścić w dół, trzymając się krawędzi. I to był pomysł – po drugiej stronie, w wąskim zagłębieniu, pod gałęziami dostrzegłam Shotgun. Tylko jak się tam dostać? Wspięłam się z powrotem na płaski kawałek trawy, stanęłam, na jego środku ale przy krawędzi i wykonałam skok z miejsca do przodu – lądowanie było idealne. Po zebraniu Shotguna (Sekret 1) postanowiłam skorzystać z wielkiej pochylni, w końcu i tak nie było powrotu na górę. W połowie drogi zauważyłem poziomy most utworzony z wielkiego drzewa. Wskoczyłam tam i rozejrzałam się przed siebie. Na dole pochylni, po lewej stronie dostrzegłam płaski kawałek terenu – tam coś mogło być. Teraz tylko trzeba się tam dostać. Zeskoczyłam na pochylnie, przeskoczyłam kolce i wyskakiwałam w górę za każdym razem maksymalnie skręcając w lewą stronę. Gdy wreszcie wylądowałam, okazało się, że leżą tu naboje do mojej nowo zdobytej broni oraz duża apteczka. Trochę się przestraszyłam, gdy zbierając apteczkę ziemia zaczęła się trząść, ale

to tylko wielki kamień, który chciał mnie zmiażdżyć – drobnostka;) Zanim wróciłam na zjeżdżalnię, ponownie rozejrzałam się dookoła – w oddali zamajaczył mi kształt niebieskiego kryształu. Tylko jak tam się dostać? Podeszłam do drzewa przed sobą, stanęłam na krawędzi przepaści tak, aby do przepaści być ustawiona prawą stroną i zrobiłam trzy kroczki do tyłu. Teraz czekał mnie skok z rozbiegu w nieznane, na szczęście z udanym lądowaniem na wąskim kawałku twardej ziemi. Wskoczyłam po nierównym terenie, zebrałam amunicję do shotguna (Sekret 2) i niebieski kryształ. Teraz największym problemem był powrót. Na szczęście udało mi się to zrobić tę samą drogą, więc wylądowałem obok wielkiego kamienia. Tym razem wykonałam ostatni już skok na wielką pochylnię, przeskoczyłam ostatnie kolce i wreszcie wylądowałam na dole. A przede mną kolejny rozstaj dróg. Postanowiłam najpierw udać się w lewo, na dół. Zważając na bagno, które dość szybko wciągało, postanowiłam zebrać kolejny kryształ. Kusiła jednak ściana znajdująca się obok – i jak się okazało, całkiem słusznie. Tam były flary i kolejne naboje do Shotguna (Sekret 3). Wróciłam na rozstaj dróg i poszłam prosto (a w zasadzie zeskoczyłam w dół). Przede mną rozległy obszar dolinny, a w samym jego środku apteczka. Ale co to? Mała małpka wyskoczyła, i zabrała mi ją. Pobiegłam za nią przez wąskie korytarze, a ta nie tylko zaprowadziła mnie to apteczki (zostawiła ją na ziemi), ale także doprowadziła do wajchy. Po jej przestawieniu otworzyła się krata po drugiej stronie dolinki. Pobiegłam tam, wspięłam się po skałkach po lewej stronie dziwnego drzewa. Weszłam do środka i rozejrzałam się – po jednej stronie kolce, a na ścianie wajcha. Teraz czekała mnie szybka akcja – najpierw przełączyłam wajchę, zrobiłam obrót skokiem (od teraz nazywajmy go FLIPEM dla ułatwienia) i pobiegłam przed siebie trzymając przycisk akcji. Gdy tylko wspięłam się na wnękę i ruszyłam się do przodu, ściana z kolcami przejechała za mną. Zeszłam z powrotem do środka i pobiegłam na drugą stronę pomieszczenia, tam gdzie była początkowo ściana z kolcami. Wspięłam się na podwyższenie i podeszłam do liny ze zjeżdżalnią. Teraz czekała mnie jazda w dół. Chwyciłam się drążka i ciągle trzymając przycisk akcji zjechałam nad jeziorem w dół. Wylądowałam na wysepce, wspięłam się na górę i skokiem z rozbiegu doleciałam do wnęki w drzewie. Coś tu za cicho... Wyjęłam shotguna i powolutku zaczęłam kroczyć przed siebie, gdy nagle zza skał wyskoczył na mnie tygrys. Odskoczyłam na bok i dwoma strzałami posłałam go na tamten świat. Rozejrzałam się dokładnie po okolicy, ale nie znalazłam żadnych przydatnych przedmiotów. Była za to kolejna wajcha w środku drzewa. Po jej przesunięciu znowu ziemia zadrżała i zobaczyłam kamień toczący się w moją stronę, więc bezzwłocznie pobiegłam w lewą stronę, czekając, aż głaz zatrzyma się w miejscu. Pobiegłam w kierunku, z którego „przyjechał" kamień i zobaczyłam, że krata po lewej została otwarta. Wewnątrz, w małym pomieszczeniu nie było nic poza jeszcze jedną wajchą. Ona z kolei otwierała kratę dokładnie w miejscu, gdzie stał poprzednio głaz. Przede mną rozpościerał się rozległy „korytarz". Gdy tylko weszłam do niego, natychmiast zaatakował mnie tygrys – tym razem załatwiłam go pistoletami, gdyż był dość daleko. Podeszłam do bramy na końcu i gdy chciałam iść dalej napadł mnie kolejny przerośnięty kociak. Po uporaniu się z nim wróciłam do pierwszego „korytarza" i przeszukałam dokładnie krzaki ograniczające go – za jednym z nich można był wejść do środka i zebrać amunicję do Shotguna. Gdy doszłam wreszcie do wielkiego pomieszczenia z otworem na środku (osnutego mgłą) najpierw załatwiłam małpkę, a potem zajęłam się obszukaniem okolicznych zarośli. Znalazłam tam dwa rodzaje amunicji. Gdy podeszłam do zwalonego drzewa, wiedziałam, że muszę użyć mojej nowej umiejętności – czołgania się. Przeszłam na drugą stronę, dobiegłam do początku zwalonego drzewa i zebrałam kryształ. Zastrzeliłam też tygrysa, który wyskoczył na mnie i pobiegłam pod górę. W połowie drogi spojrzałam w lewo, wskoczyłam na gałąź, po czym z jej końca na gałąź obok – tam była amunicja. Wróciłam na zwalone drzewo i doszłam do jego końca.





Najpierw z góry zestrzeliłam małpę, po czym zjechałam na dół po lewej stronie. Podeszłam do dziury w ziemi i popatrzyłam na dół – kolce! Przed sobą zobaczyłam jednak otwór w pniu drzewa – tam chyba coś jest. Stanęłam dokładnie naprzeciwko krawędzi rozpadliny i wykonałam skok z miejsca z chwyceniem się na koniec. Podciągnęłam się do środka i przeszukałam wnętrze pnia. Zebrałam amunicję i apteczki (Sekret 4), po czym wyszłam z dziury. Zeszłam z krawędzi pnia, po czym puściłam się. Zjechałam po pochylni i wylądowałam we wnęce z kolcami. Trochę się pokaleczyłam, ale udało mi się wyskoczyć na zewnątrz. Jedyną drogą powrotną okazał się ciemny tunel wypełniony kolcami (aby się nie pokaleczyć trzeba iść małymi kroczkami). Na końcu podciągnęłam się na zewnątrz i znalazłam się powtórnie w „pomieszczeniu" z mgłą. Wróciłam do miejsca, gdzie był ostatni sekret, ale tym razem poszłam w dziurę po lewej. Na jej końcu była półka skalna naszpikowana kolcami, ale powolne przejście przez nią nie spowodowało żadnych obrażeń. Na początku stanęłam też na chwilę, wyjęłam pistolety i z daleka zastrzeliłam małpkę. Potem odwróciłam się (tak, jakbym chciała wracać) i podeszłam do krawędzi platformy. W górze lśnił kryształ. Wystarczyło podciągnąć się na sufit nade mną i zabrać zdobycz. Aby wrócić trzeba było iść w lewo od kryształu, zjechać po małej pochylni na płaski kawałek i złapać się krawędzi ściany ograniczającej przestrzeń (wyskocz i wciśnij przycisk akcji). Potem przeciągnęłam się na lewą stronę, aż wylądowałam na kwadratowej platformie. Zabrałam apteczkę i wyskoczyłam w górę łapiąc się krawędzi górnej półki. Jeśli nie było tam małpki, to nic nie przeszkadzało mi dojść do końca, wspiąć się wyżej i dojść do ciemnej jaskini po lewej stronie. Wewnątrz zapaliłam flarę i pobiegłam w lewo, aż do oświetlonej wajchy. Załatwiłam małpkę, przestawiłam wajchę no i... nic. Co jest? Gdy tylko zaczęłam wracać w dół usłyszałam znanym odgłos toczącego się głazu. Sprintem dobiegłam do wyjścia (po prawej) i odczekałam, aż głaz zatrzyma się na ścianie obok. Wróciłam do wajchy i spojrzałam w górę. Na lewo zobaczyłam małe wgłębienie w ścianie, do którego natychmiast się podciągnęłam. Wewnątrz były dwie paczki amunicji i jak się okazało był to Sekret 5. Jedyne, co mi teraz pozostało, to wrócić do miejsca, gdzie były kolce ze zjeżdżalniami. Na dole spotkałam jednego tygryska, ale zoba-

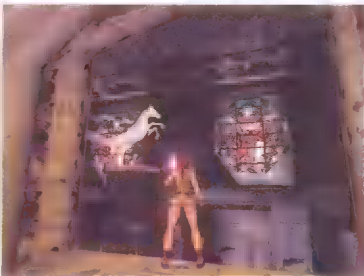






czyłam także otwartą bramę do dalszej części levelu. Najpierw obejrzałam wszystkie drzewa przy wejściu (w jednym z nich były ukryte flary). Potem kontynuowałam moją wyprawę, ale niewiele brakowało, abym skończyła żywot – dwa wielkie kamienie sturlały się tuż koło mnie. Wskoczyłam do miejsca, z którego wypadły kamienie i uskoczyłam szybko w prawo, aby uniknąć jeszcze jednego. Gdy pooglądałam sobie roślinki tam rosnące, okazało się, że kryją one wejście do ukrytego pomieszczenia. Złapałam się krawędzi od strony wyjścia i puściłam się. Natychmiast jednak chwyciłam się platformy niżej, aby uniknąć nadziania na kolce. Po podciągnięciu przeszukałam pomieszczenie, gdzie znalazłam flary i kryształ (Sekret 6). Problem był trochę z powrotem, ale seria skoków z miejsca załatwiła sprawę (na wszelki wypadek nagrałam stan gry, bo jest to jedno z bardziej ryzykownych miejsc w tym levelu). Wróciłam do kamieni i biegłam dalej, aż dotarłam do strumyczka. Na prawo był wodospad, więc postanowiłam to zbadać (w końcu za wodospadami zawsze są ukryte niespodzianki). Tym razem nic nie było za wodospadem, tylko obok (po prawej stronie). Teraz przyszedł czas na zbadanie jeziorka. Na jego środku zauważyłam sporą wysepkę, na którą wskoczyłam z rozbiegu. Od tej pory miałam dwa wyjścia. Albo zanurkować i przepłynąć dołem, albo... No właśnie, wybrałam trochę dłuższe rozwiązanie. Stanęłam w najwyższym punkcie wysepki i podskoczyłam do góry starając się chwycić gałęzi nade mną. Udało się. Przestawiłam wajchę, która otworzyła kratę w ścianie. Zeskoczyłam na dół, po czym ustawiłam się twarzą do ściany. Wyskoczyła z rozbiegu i złapałam się krawędzi platformy. Weszłam przez kratę i dobiegłam do końca wąskiego korytarza. Przede mną piękny widok – konary drzew ukształtowane w ścieżki, po którym przyjdzie mi pobiegać. Doszłam do kolejnego wyciągu, którym zjechałam w dół. W końcu doszłam do sporej „hali". Najpierw zebrałam widoczny przede mną kryształ i spojrzałam na dół. Zeszłam na podłogę, zastrzeliłam dwa tygrysy i udałam się na drugą stronę hali. Tam w ścianie znajdował się otwór, który doprowadził mnie do wnętrza tajemniczych budowli. Zapamiętałam wejście z płomieniami i przeskoczyłam na wysepkę na środku basenu. Po zebraniu flar zaczęłam rozglądać się za jakimś przejściem. Przeszukałam wszystkie schowki, aż trafiłam na skrzynię. Pociągnęłam ją dwa razy, co spowodowało otwarcie jednej ■ krat. Pobiegłam do niej, przesunęłam wajchę wewnątrz, co spowodowało otwarcie klapy w podłodze, za skrzynią. Wskoczyłam do wody i wyszłam na moście, nade mną. Przesunęłam obie wajchy (jedna otwierała podwodną drogę powrotu, a druga wpuszczała wodę do hali. Wróciłam do zalanej hali i wspięłam się do wodospadu po prawej. Za wodospadem była drabina, która pozwoliła mi dostać się poziom wyżej, a tam skacząc po wodospadach dotarłam do kolejnej już wajchy. Coś chrupnęło, ale nie wiadomo, co się stało. Spróbowałam skoku do wody w hali i zanurkowałam w poszukiwaniu jakiegoś wyjścia z sytuacji. Okazało się, że w jednym z korytarzy krata się otworzyła, pozwalając mi płynąć zalanymi kanałami. Ostatecznie wypłynęłam w fajnym pokoiku z drabiną i tygrysem. Po jego zabiciu przeszukałam ciemne wnęki w rogach pomieszczenia i skorzystałam z drabiny. Na górze zabiłam małpkę, która chciała mi zabrać klucz. Zgarnęłam klucz (Indra Key) i podeszłam do krawędzi platformy. Na dole zauważyłam tygrysa, którego załatwiłam z góry, po czym zeskoczyłam na dół. Podeszłam do bramy, użyłam klucza i wyszłam z pierwszego poziomu gry.







Level 2 Temple Ruins

Zaczęłam drugi poziom w gęstych krzakach. Wyjęłam broń i ostrożnie przeszłam pod dziurawym drzewem. Zabiłam dwie kobry i opukałam ścianę po prawej w poszukiwaniu wajchy. Jej przesunięcie spowodowało otwarcie klapy obok. Wskoczyłam do środka i udałam się w kucki ciemnymi korytarzami. Zebrałam apteczkę, zabiłam kolejne dwie kobry i doszłam do małego pokoiku, gdzie było wyjście na górę. Przy wyjściu spotkałam dwie małpki, które od początku nie lubiły mnie zbytnio. Zastrzeliłam je więc natychmiast i wyszłam na zewnątrz. Przede mną wielki basen wypełniony piraniami! Zanim zrobiła cokolwiek głupiego rozejrzałam się po okolicy. Na schodkowych skałach znalazłam amunicję, po czym podeszłam do brzegu (po prawej stronie). Poczekałam, aż piranie odpłyną w przeciwną stronę jeziorka, po czym wykonałam skok z rozbiegu do wody i szybkie wyjście na brzeg naprzeciwko. Tam przestawiłam wajchę, która otworzyła mi drzwi na dnie basenu (po tej samej stronie, na której właśnie jesteś, mniej więcej ■ środku ściany). Po zanurkowaniu przepłynęłam wąskim korytarzykiem do wyjścia. Gdy wyszłam na suchy ląd, zobaczyłam gdzie jestem – wielka dolina z górą błota na środku. Najpierw zajęłam się dwoma małpkami, po czym pobiegłam do dwóch wystających platform. Wskoczyłam na tę po prawej, po czym ■ niej wspięłam się wyżej. Teraz mogłam przebiec po płaskim kawałku góry na drugi koniec, potem skokiem ■ miejsca dostałam się na okrężną półkę. Zabiłam obie małpy i dobiegłam do wyjścia na drugim końcu. Zanim jednak weszłam do środka, wykonałam długi skok z rozbiegu na półkę, gdzie leżała amunicja. Wróciłam

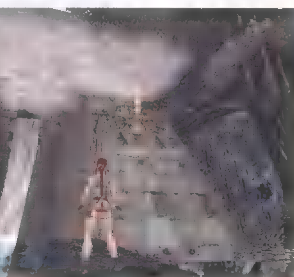




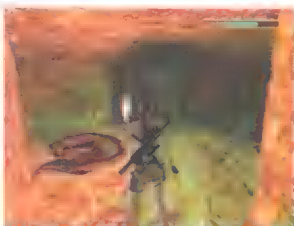


do wyjścia tą samą drogą i weszłam w ciemny korytarz. Załatwiłam małpkę i doszłam do końca platformy. Zebrałam kryształ i wykonałam skok z rozbiegu na gałąź. Teraz kilkoma sprytnymi skokami zdobyłam amunicję i flary ukryte na innych gałęziach. Powrót na właściwą ścieżkę był jeszcze trudniejszy niż dostanie się do przedmiotów, ale warto było. Po powrocie na pierwszą gałąź wykonałam skok z uchwytem na półkę przed sobą. Kolejny skok pozwolił mi na dostanie się do wodospadu, a potem jeszcze dalej. W końcu doszłam do miejsca, gdzie wyraźnie trzeba było czołgać się, aby wejść do wnętrza jaskini. Zanim jednak weszłam do środka, przeszukałam dokładnie platformy pode mną. Znalazłam tam amunicję i apteczkę. Gdy już wczołgałam się do wewnątrz, przywitał mnie wąż – zabiłam go więc i zeszłam niżej. Kolejny wąż stał za zakrętem, ale tego też zabiłam bez trudu. Teraz zjechałam po pochylni, ale trzymałam się prawej strony, aby nie zostać zgniecioną przez kamień. Wylądowałam w komnacie z wielką rzeźbą po lewej stronie. Obok rzeźby leżała amunicja, a w jednym z rogów wymacałam kamień, który można było pociągnąć, odsłaniając przy tym wąski korytarz. Po drodze zebrałam amunicję do shotguna i doszłam do kolejnej komnaty z górą błota. Gdy tylko weszłam do pomieszczenia wielka statua ożyła! Szybko wskoczyłam na szczyt pomieszczenia, gdzie leżał kryształ. Stamtąd załatwiłam tajemniczego napastnika, po czym zeszłam na dół, do dziury w podłodze. Wskoczyłam do środka, pociągnęłam za wajchę i przepchnęłam blok po prawej stronie. Otworzyło się przejście do ukrytej lokacji (Sekret 1). Większość czasu będąc w kuckach unikałam trujących strzałek, zebrałam wszystkie paczki z amunicją i apteczki. Ostatnia była dość trudna do zabrania, gdyż znajdowała się we wgłębieniu, do którego zaczął turlać się kamień, gdy tylko weszłam do środka. Uniknęłam zgniecenia dosłownie cudem. Wróciłam do komnaty, gdzie walczyłam z żywą rzeźbą i weszłam w drzwi po prawej stronie. Po krótkiej podróży zobaczyłam, że korytarz zalany jest bagnem. Wskoczyłam tam z wyskoku, i ciągle podążając do przodu udało mi się dojść do końca, zanim skończyło mi się powietrze. Po wejściu na górkę odwróciłam się i wskoczyłam na platformę przed sobą. Pod jej koniec zobaczyłam wajchę, która otwierała drzwi obok na bardzo krótki czas. Co gorsza, po wbiegnięciu do środka musiałam przeskoczyć ostrza i uciekać co sił w nogach, zanim dwie ściany z kolcami nie zmasakrowały mnie. Po schodkach dostałam się do rozległego pomieszczenia z „klatką" po środku. Obeszłam dookoła pomieszczenie, ale na pierwszy rzut okaz znalazłam tylko wajchę obok krat. Na razie postanowiłam jej nie przełączać (nazwijcie to przeczuciem;) i poszukałam na jednej ze ścian ruchomego bloku skalnego. Wyciągnęłam go raz i popchałam dwa razy w lewo. Weszłam na niego i wykonałam skok z uchwytem na półkę dookoła klatki. Za rogiem zauważyłam drabinę w suficie, która jak się okazało, prowadzi do pokoiku z przydatnymi przedmiotami (Sekret 2) i wajchą. Tę ostatnią przesunęłam i ostrożnie wróciłam do pomieszczenia poniżej. Teraz dopiero pociągnęłam wajchę obok kraty. Przesunęłam blok dwa razy w prawo (odwrotnie niż poprzednio) i wskoczyłam na półkę nad klatką, tylko z innej strony. W dole zobaczyłam wodę, więc bez obawy dałam nura w dół.

Będąc w wodzie szybko pociągnęłam za wajchę, po czym płynęłam dalej korytarzem, aż do pary zamkniętych krat. Po dwóch stronach pomieszczenia były dwie kolejne wajchy, które przełączyłam, co otworzyło klapę w suficie kilka metrów wcześniej. Wyszłam na zewnątrz i wskoczyłam do następnego basenu. Tam były aż trzy wajchy – najpierw przełączyłam te po przeciwnych stronach zbiornika, co spowodowało uruchomienie ogni nad wodą. Potem pociągnęłam jeszcze pozostałą wajchę, która otworzyła kraty po przeciwnej stronie basenu – tam znajdowało się kilka przydatnych przedmiotów (Sekret 3). Wyszłam na brzeg po przeciwnej stronie do tej, gdzie stała rzeźba i kryształ. W świetle ognia zauważyłam przezroczyste platformy – wskoczyłam na tę po prawej i po nich dostałam się na półkę z wajchą. Jej pociągnięcie otworzyło drzwi po stronie z kryształem. Zeszłam na dół, zabrałam kryształ i weszłam do środka pomieszczenia. Wewnątrz było trochę ciemno, więc zapaliłam flarę. To, co zobaczyłam, nie napawało mnie optymizmem – po jednej ze stron zamknięte drzwi, a po drugiej wajcha i ściana z kolcami. Podeszłam do wajchy, przesunęłam ją w dół i sprintem pobiegłam w drugą stronę korytarza – tam otworzyły się drzwi, odsłaniając przy ścianie Key of Ganesha. Chwyciłam go szybko i pobiegłam z powrotem. Na szczęście po prawej stronie otworzyły się drzwi, więc w ostatniej chwili zdążyłam się wślizgnąć do nich. Gdy ściana z kolcami przejechała dalej, wróciłam do miejsca, gdzie początkowo stała. Tam leżała apteczka i amunicja. Wróciłam do pomieszczenia z ogniami i... wmurowało mnie! Cała woda wyparowała, a zamiast niej było wszędzie pełno błota. Pomyślałam, że w sumie nie mam innego wyjścia, jak wrócić tę samą drogą. Postanowiłam jednak iść maksymalnie przy prawej ścianie i jak się okazało bardzo słusznie, na środku bowiem urywał się sufit. Wspięłam się po górze błota i weszłam w ciemny korytarzyk po prawej stronie. Zapaliłam flarę i poszłam po schodkach na górę. Zabrałam flary i pobiegłam jeszcze wyżej. Nagle, prosto na mnie zaczął toczyć się kamień! Przeskoczyłam go w ostatniej chwili. Gdy doszłam wreszcie na szczyt schodów miałam do wyboru dwie ścieżki. Którą wybrać? Najpierw poszłam w prawo i na moje szczęście było to słuszne posunięcie. Po lewej było bowiem tyle pułapek, że tylko duch wyszedł by z nich żywy. Gdy weszłam do wąskiego korytarza najpierw zabiłam małpki, a potem przesunęłam dźwignię. Początkowo przestraszył mnie odgłos turlającego się kamienia, ale jak się potem okazało, to spadł on właśnie w drugiej odnodze. Podeszłam do końca, i przeczołgałam się do lewej odnogi. Obejrzałam sobie dokładnie co mnie mogło spotkać i już sama myśl o tym kazała mi kontynuować wycieczkę. Po drodze spotkałam jeszcze małpkę, od której zabrałam apteczkę. W rezultacie doszłam do znajomej już planszy z pierwszą ożywioną rzeźbą. Teraz wspięłam się na górę błota i na półce zauważyłam dwie wajchy po przeciwległych stronach. Przełączyłam je obie, co spowodowało otwarcie kraty po lewej stronie pomieszczenia. Weszłam tam i szłam do wielkiego pomieszczenia z wnęką w podłodze. Zignorowałam na razie wnękę i pobiegłam do pokoju z ogniami dmuchającymi nad wodą. Wskoczyłam do środka i przepłynęłam na drugą stronę. Pamiętałam przy tym, aby na brzeg wyjść dokładnie na środku, dzięki czemu nie zostałam podpalona przez płomienie. Przesta-

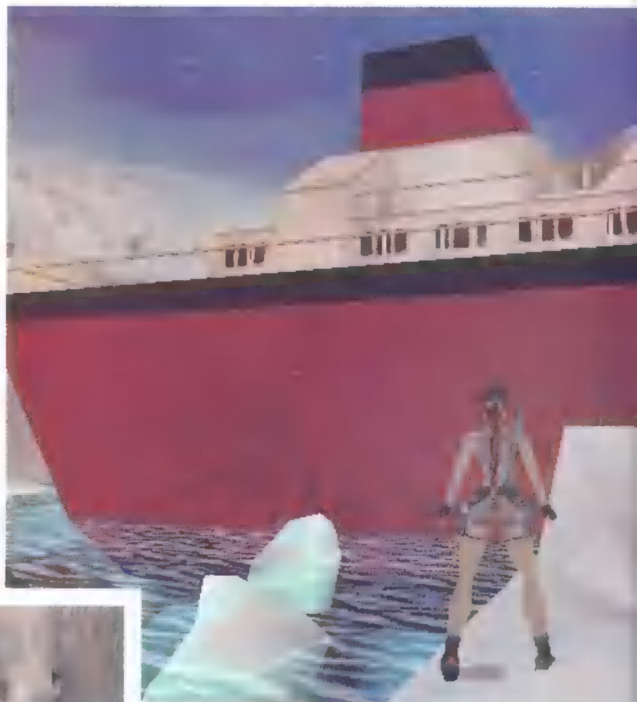






wiłam wajchę i wróciłam do wody. Wajcha otworzyła podwodne przejście do kolejne zalanej komnaty. Dopłynęłam tam ledwo unikając trujących strzałek i spadającego sufitu. Wreszcie zobaczyłam dwie małe „wysepki", na które mogłam wyjść. Na jednej znalazłam apteczkę, druga była tą właściwą, która pomogła mi kontynuować przygodę. Wspięłam się po drabinie i wykonałam flipa na półkę za mną. Stamtąd czekał mnie dość ryzykowny skok na platformę na prawo. Dostałam się tam skokiem z rozbiegu. Potem kilka skoków i wreszcie skok z uchwytem na drabinkę pozwoliły mi na dostanie się jeszcze wyżej. Z tego miejsca widziałam już kobrę, ale ta jeszcze nie obudziła się więc nie mogłam jej załatwić z daleka. Dwoma trudnymi skokami dostałam się wreszcie do półki z wężem, którego szybko zastrzeliłam. Teraz czekały mnie jeszcze dwa skoki i wreszcie mogłam czuć się bezpiecznie... Czy aby na pewno? Gdy tylko wylądowałam w korytarzu pokrytym błotem, zaczął lecieć na mnie kolejny kamień. Odskoczyłam do tyłu i złapałam się krawędzi, po czym wyczekałam aż kamień sturla się do wody i dopiero wtedy odważyłam się podciągnąć. Przeczołgałam się pod strzałkami i lewym ostrzem (prawe było zbyt nisko, mogłam zginąć). Po lewej stronie znalazłam apteczkę, a potem przeskoczyłam na drugą stronę pomieszczenia. Zebrałam kryształ, ale coś mnie tknęło i spojrzałam w rozpadlinę. Na dole, obok kolców był malutki korytarzyk, w który się wczołgałam. Mimo tego, że trochę się pokaleczyłam, to jednak było warto, bo korytarz zaprowadził mnie do małego pokoiku, który okazał się Sekretem 4. Powrót do miejsca, gdzie zebrałam ostatni kryształ (przed zejściem do sekretu) zajęło mi trochę czasu, ale opłacało się. Na końcu pomieszczenia wyczułam blok skalny, który popchnęłam raz. Po jego prawej stronie był kolejny, który dał się popchnąć kilkukrotnie. Teraz jednak czekała mnie zabawa w przestawianie bloków po lewej stronie – za jednym z nich był ukryty przycisk, który napuszczał wody do znanej mi już komnaty. Trzeba było jednak tam się jeszcze dostać. Wyszłam do kolejnego, ciemnego pomieszczenia z pochylnią. Gdy tylko zaczęłam biec, dwa kamienie goniły mnie zaciekle, ale w ostatniej chwili udało mi się przeskoczyć na drugą stronę rozpadliny. Doszłam do końca i ostrożnie zsunęłam się do wody, po prawej stronie przepaści. Dopłynęłam z powrotem do planszy z dmuchającymi „gębami" i podbiegłam do świeżo zalanego basenu. Pociągnęłam za wajchę i otworzyły się drzwiczki po drugiej stronie zbiornika – tam był drugi Key of Ganesha. Z dwoma takimi kluczami musiałam wrócić do bramy, która był w pomieszczeniu, gdzie spotkałam pierwszą ożywioną rzeźbę. Otworzyłam wielką bramę na środku pokoju i wskoczyła do środka. Gdy tylko wpadłam do pokoju, sufit z kolcami zaczął się obniżać. Wskoczyłam na drabinę i wdrapałam się do korytarza powyżej. Tam najpierw załatwiłam dwie małpki, a potem podeszłam do prawej strony pokoju, gdzie jeden z bloków był ruchomy. Przesunęłam go tak, aby z niego udało się wskoczyć na półkę nad bramą. Tam były dwie wajchy, które otworzyły bramę poniżej. Gdy jednak zeszłam na dół i chciałam wejść przez bramę, dwa kamienie potoczyły się w moją stronę. Cudem uniknęłam zgniecenia. Potem miałam do wyboru lewy lub prawy korytarz, ale nie miało to znaczenia, ważny był natomiast fakt, że musiałam bardzo uważać na płomienie, które dmuchały w moją stronę. Gdy dotarłam do kolejnej komnaty, jedna z rzeźb ożyła. Musiałam ją zabić, ale niechcący zauważyłem, że upuściła jeden z mieczy. Podeszłam I podniosłam go, po czym wspięłam się na jedno z podwyższeń. Gdy dostałam się do statuły na środku pokoju, obudziła się druga rzeźba, która po zabiciu dostarczyła mi drugiego miecza. Oba mieczyki umieściłam w rękach posągu stojącego najwyżej w komnacie, co spowodowało otwarcie drzwi po drugiej stronie pomieszczenia. Tu znowu miałam do wybory dwie drogi, ale podobnie jak poprzednio nie mało znaczenia, którą wybrałam. Zeskoczyłam na dół i pobiegłam do wielkiej sali obok. Na jej środku wisiał jakiś człowiek – nie tylko był martwy, ale w dodatku unosił się w powietrzu. Gdy próbowałam wziąć klucz, który miał pod nogami obudził się kolejny posąg, którego musiałam załatwić. Zebrałam więc pierwszy klucz i flary spod nóg kolejnego martwego człowieka. Teraz zwróciłam uwagę na otwór w podłodze i drzwi obok niego. Gdy tylko podeszłam do drzwi te stanęły przede mną otworem, co trochę mnie zaskoczyło. Na wszelki wypadek nagrałam stan gry, gdyż czekała mnie trudna przeprawa. Zapaliłam flarę i sprintem pobiegłam do ściany naprzeciwko. Przesunęłam wajchę, odwróciłam się i na ścianie po swojej lewej ręce przestawiłam drugą wajchę. Ta otworzyła mi klapę w podłodze – w ostatniej chwili! Zebrałam drugi klucz i wyszłam z powrotem do sali z wiszącym trupem. Teraz poszłam do sali obok. Były tam drzwi, do których prowadziły schody, trzy zamki i otwór, z którego błyszczała woda. Wskoczyłam do wody i szybko popłynęłam maksymalnie w lewo, przeciwstawiając się silnemu prądowi wody. Przestawiłam wajchę i popłynęłam w stronę przeciwną. Gdy byłam już przy ścianie odważyłam się popłynąć w przeciwną stronę sali, gdyż prąd był tak mocny, że niechybnie skończyłabym jako szaszłyk. Tam przestawiłam drugą wajchę i dopiero wtedy prąd ustał. Mogłam wreszcie zebrać trzeci klucz i wypłynąć z wody. Umieściłam klucze w zamkach I weszłam do nowo otwartych drzwi. Uff, to był koniec drugiego levelu.





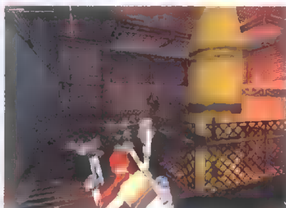
Level 3 The Ganges River

Po dość mało zabawnej akcji z gościem na tratwie, przyszło mi przebyć odcinek rzeki Ganges. Ponieważ jednak nie miałam żadnej tratwy, więc wycieczka wpław zdecydowanie odpadała (przez piranie). Musiałam znaleźć inną drogę. Najpierw podbiegłam do mojego pierwszego pojazdu – Quad Bike'a. Nie wsiadałam jednak za kierownicę, ale podeszłam do ściany za pojazdem i dostrzegłam wąski otwór w ścianie. Okazało się, że znalazłam tam flary i amunicję. Teraz podeszłam do samego końca pasażu (tuż koło wyskoczni) i rozejrzałam się dookoła. Odwróciłam się do krawędzi po prawej i kątem oka zauważyłam drabinę. Skorzystałam z niej i znalazłam się na małej wysepce. Po kilku trudnych skokach z rozbiegu i chwytaniem się krawędzi doszłam wreszcie do pomieszczenia oświetlonego płomieniami. To był Sekret 1. Aby jednak zdobyć jego zawartość musiałam podciągnąć się na pierwszą pochylnię i zjeżdżając wcisnąć skok. To samo powtórzyłam kolejne trzy razy i w końcu wy-



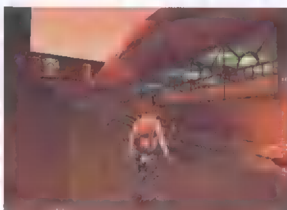
lądowałam na bezpiecznej platformie. Stamtąd mogłam przeskoczyć na drugą stronę, gdzie znalazłam apteczkę i naboje. Teraz czekał mnie powrót do mojego nowego motorka. Oj, było ciężko. Na szczęście po jakimś czasie dotarłam na miejsce i wsiadłam na QB. Wzięłam długi rozpęd (ewentualnie rozpędziłam motor w miejscu – przytrzymałam Alt i ciągle trzymając dodawałam gazu. Gdy koła już buzowały puściłam Alt i wyskoczyłam jak z katapulty) i przeskoczyłam rzekę. Pojechałam wolno do następnej wyskoczni, ale nie przeskakiwałam jej jeszcze, tylko zeszłam z motoru i podeszłam do krawędzi przepaści. Zapaliłam flarę i spojrzałam w dół. Na dole coś leżało, tylko jak tam się dostać nie łamiąc sobie karku? Na szczęście zobaczyłam drabinę, po której zeszłam na dół. Tam leżała amunicja, apteczka i flary (Sekret 2). Wróciłam na motor, przeskoczyłam nad kolejną przepaścią, po czym dojechałam do sali, gdzie były dwie wyskocznie i zamknięta krata. Wróciłam się o jedną wyskocznię na piechotę i na ścianie po lewej zobaczyłam otwór. Wskoczyłam tam wyskokiem z uchwytem i poszłam dalej. Po drodze zabiłam węża i szłam aż do dziury w podłodze. Przeskoczyłam ją i dobiegłam do końca korytarza. Tam już zeskoczyłam na dół, nacisnęłam przycisk w ścianie i wróciłam po motor, zabijając po drodze dwie małpki, które mnie zaatakowały. Wjechałam motorem do środka i zebrałam kryształ. O tej pory mogłam wybrać dwie drogi do końca levelu: łatwiejszą (prowadzącą na prawo), ale traciłam w ten sposób dwa sekrety, oraz dłuższą (droga w lewo), ale pozwalającą zebrać wszystkie ukryte przedmioty w levelu. Chyba nie macie wątpliwości, co wybrałam.

Jechałam więc lewą ścieżką aż do miejsca, gdzie zobaczyłam kolejną górę i wyskocznie na jej stoku. Pamiętałam, aby przy skoku trzymać się prawej strony, gdyż w przeciwnym wypadku nie zdążyłabym wylądować na ziemi tylko w przepaści po lewej. W pomieszczeniu z dużą dziurą w podłodze objechałam pułapkę i kierowałam się do wyjścia z jaskiń po lewej stronie (w najwyższym punkcie pomieszczenia). Gdy tylko wylądowałam na wąskim moście zeszłam z motoru i rozejrzałam się po okolicy. Na prawej ścianie zauważyłam płaską półkę skalną, na której leżała amunicja do Shotguna. Obok było wejście do małej jaskini (Sekret 3), gdzie leżały naboje do Uzi i kryształ. Wróciłam na most i wsiadłam na motor, po czym wzięłam długi rozpęd i przeskoczyłam kolejną rozpadlinę. Teraz miałam do wybory dwie ścieżki, ale nie miało zbytnio znaczenie, gdzie pojechałam, gdyż i tak dotarłam do pochyłej ścieżki prowadzącej na górę (ciągnącej się wzdłuż ściany). Pojechałam nią bardzo ostrożnie aż do miejsca, gdzie zobaczyłam ogromną rozpadlinę i kryształ po drugiej stronie. Tu musiałam rozpędzić się w miejscu, gdyż inaczej nie doleciałabym do przeciwległej „wysepki". Gdy już wylądowałam szczęśliwie, zeszłam z motoru, zebrałam kryształ i podeszłam do drabiny, na drugim końcu platformy. Nią zeszłam niżej, gdzie oprócz węża znalazłam także naboje do Desert Eagle. Wróciłam tą samą drogą do motoru i przeskoczyłam kolejną rozpadlinę (koło zejścia po amunicję). Przejechałam kawałek i zobaczyłam, że jestem przez wielką doliną, na której szczycie właśnie się znajduję. Zeszłam z motoru i zjechałam pochylnią po lewej. Wskoczyłam na półkę powyżej, zabiłam wszystkie sępy i przeskoczyłam na wnękę w skałach. Stamtąd dalekim skokiem z uchwytem dostałam się na kolejną półkę skalną, aby wreszcie zauważyć wejście do małej jaskini. Dostanie się tam kosztowało mnie jednak trochę zachodu, gdyż wymagało skoku na pochylnię, uchwycenia się krawędzi po zjechaniu w dół, przeciągnięcia się w prawo i wczołgania się do środka. Wewnątrz była amunicja i apteczki (Sekret 4), po zebraniu których wróciłam na zewnątrz. Największy problem stanowił powrót. Wykombinowałam sobie, że jak skoczę na pochylnię (nie tą obok, ale tę dalszą), to zjeżdżając z niej zdążę wyskoczyć na półkę obok. Jak pomyślałam, tak też zrobiłam – na szczęście się udało. Wróciłam do Quad Bike'a i ostrożnie zjechałam nim na sam dół dolinki. Wjechałam w korytarz, rozjechałam dwie małpy, zebrałam, kryształ i podeszłam do wodospadu i doliny, jaką utworzył. Idąc ciągle wzdłuż lewej ściany przeskoczyłam na półkę, załatwiłam sępy i wykonałam długi skok z rozpędu na mała półkę po lewej. Tam opuściłam się niżej, zebrałam apteczkę i amunicję, po czym wzięłam rozpęd i chwyciłam się krawędzi ściany. Przeciągnęłam się do miejsca, gdzie w kucki mogłam wejść do środka. Tam był Sekret 5. Wyszłam na zewnątrz i zanurkowałam do basenu. Zebrałam apteczkę koło rozbitej tratwy i popłynęłam w stronę wodospadu. Za jego spadem wody odnalazłam przejście (wiedziałam, że za którymś wodospadem musi być jakieś przejście;), które doprowadziło mnie do końca levelu.



Level 4 Caves Of Kaliya

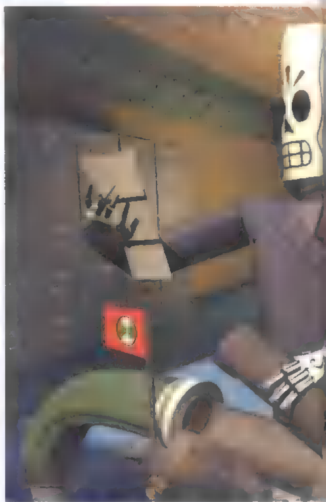
Od razu powiem, że jest to jeden z mniej zabawnych leveli, gdyż jest to klasyczny labirynt – cała masa ślepych korytarzy i niepotrzebnych odnóg. Ponadto nie ma tu żadnych sekretów, a amunicji też jak na lekarstwo. Droga, którą wybrał ten gość co pisze opis do moich przygód, jest zdecydowanie najkrótszą, więc nie będzie tu dużo dodatkowej amunicji. Aby zebrać kilka paczek naboi do Shotguna będziecie musieli pomęczyć się trochę sami. Nie jest to trudne, gdyż można sobie nabazgrać mapkę albo po prostu zapamiętywać odnogi, gdzie się poszło. Ja jednak wolałam uniknąć niepotrzebnego strzelania do węży, spadających kamieni i kilometrów korytarzy wyglądających wszędzie tak samo. Oto jest najkrótsza droga do końca levelu – ukończenie poziomu zajmie około 5 minut. Od początku szłam w lewo, prawo, lewo, drugi korytarz w prawo, czołgając się drugi korytarz w lewo (dziura, w którą musiałam się opuścić), w lewo, lewo, prawo, lewo, prawo, prawo, prawo, lewo, prawo, prawo, aż doszłam do niebieskiego kryształu. Zebrałam go, opuściłam się na dół i wyjęłam pistolety. Gdy spadłam, zaatakowały mnie cztery kobry, jednak zastrzeliłam je szybko. Zapaliłam flarę i pobiegłam w stronę kolejnych węży. W tym momencie jednak z tyłu zaczął turlać się kamień. Nie było wyjścia – musiałam wskoczyć między węże, aby uniknąć zgniecenia. Szybko zastrzeliłam wszystkie gady i dopiero wtedy użyłam apteczki. Pobiegłam w stronę korytarza, w który wpadł kamień i na jego końcu wczołgałam się w korytarz po prawej stronie. Doszłam do końca, zebrałam apteczkę i kryształ i na wszelki wypadek nagrałam stan gry (znowu to damskie przeczucie;) Wyjęłam najmocniejszą klamkę i zjechałam po pochylni. Tu czekała mnie walka z PIERWSZYM BOSSEM. Gość jako taki nie był trudny, ale trzeba było na niego znaleźć sposób. Po pierwsze, nie próbowałam nawet skakać po okolicznych wysepkach, mimo, że na jednej z nich leżał Grenade Laucher – jak się okazuje, boss był raczej odporny na granaty. Ponadto nie opłacało mi się biegać wcale, gdyż strzały, którymi miotał czasem brzydal odbijały się od ścian, więc można było niechcący dostać. Jak więc najszybciej załatwiłam skubańca? Tuż po zjechaniu wyciągnęłam shotguna i krokiem dostawnym zbliżyłam się do lewej krawędzi platformy, na której stałam. Gdy boss zamienił wodę w lawę, zaczęłam do niego strzelać. Strzelałam do momentu, gdy w górę nie poleciały pierwsze pociski. Wtedy po prostu nieustannie skakałam w dwie strony, to na lewo, to na prawo. Będąc w powietrzu nie przestawałam wciskać spustu, a gdy tylko lądowałam na ziemi, natychmiast wybijałam się z powrotem w powietrze. Po około 20 kulkach z shotguna boss przekręcił się i wyzionął ducha (dość widowiskowo zresztą). Przebiegłam się dookoła i zebrałam apteczkę, granatnik i amunicję do niego. Potem skoczyłam na środkową wysepkę i zebrałam Infada Artifact – to był nie tylko koniec tego levelu, ale także całej wycieczki do Indii. (cdn)



Baron Jack

Grim Fandango

Najnowsza przygodówka LucasArts do najprostszych nie należy. Dlatego też nasz redakcyjny spec przebył Zaświaty wszerz i wzdłuż, aby przygotować dla Was tę wyczerpującą (dla niego) solucję.



Pa początku postaraj się oswoić nieco ze sterowaniem. W helpie dokładnie opisano, w jaki sposób naciśnięcie każdego z klawiszy steruje bohaterem. Pamiętaj również, że „kropka" z klawiatury numerycznej pozwala na obracanie głowy Manny'ego w kierunku kolejnych aktywnych przedmiotów. Przyda się to szczególnie w sytuacjach, gdy masz przed sobą ich kilka(-naście). Gra miejscami potrafi być dość obszerna i zmuszać gracza do dużej bieganiny, dlatego też staraj się już na początku dokładnie poznać rozkład wszystkich lokacji (szczególnie np. w mieście Rubacava). I jeszcze jedna ważna porada ogólna – w dialogach staraj się wykorzystać zawsze wszelkie możliwe wypowiedzi.

ROK PIERWSZY

El Marrow

Obejrzyj rurę poczty pneumatycznej i zabierz z niej wiadomość. Wychodząc z pokoju zabierz ze stolika paczkę kart tarota. Na korytarzu porozmawiaj z Ewą. Windą po lewej zjedź do garażu. W pokoiku w rogu znajdziesz Glottisa. Przekonaj go, aby został Twoim kierowcą. Dostaniesz zlecenie pracy. Pokaż je dla Ewy, a potem windą na wprost zjedź na parter. Przez duże drzwi wyjdź na dwór. Na festynie tak długo zagaduj klauna, aż wyciągniesz od niego dwa sflaczałe baloniki i jedną „balonową" figurkę. Ze straganu obok zabierz też specjalny rodzaj chleba. Udaj się do zaułka po lewej. W jego głębi Manny zauważy linę z krawatów, zwisającą z dachu. Użyj jej, aby dostać się na górę. Tam przespaceruj się po gzymsie i dojdź do pokojów szefa. Ma otwarte okno, więc właź do środka. W komputerze przestaw automatyczną sekretarkę na frazę „Ah, cripes Eva! Just sign it yourself, will ya! I'm busy." Teraz wracaj do Ewy i daj jej zlecenie do podpisania.

Świat Żywych

Możesz przestraszyć trochę klientów pechowej restauracji. Gdy już Ci się znudzi, wyciągnij kosę i ciachnij pakunek, poruszający się na podłodze.

El Marrow

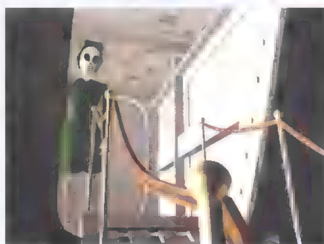
Odwiedź biuro Domino Hurley'a. Porozmawiaj, obejrzyj czerwoną tubę poczty pneumatycznej, łyknij małe co nieco i zwróć uwagę na niebieską płytkę, którą



Domino wkłada do ust. Windą zjedź na parter. Tam spotkasz przerośniętego różowego mechanika – wejdź w drzwi, z których wyszedł. To serwer pocztowy. Podejdź bliżej, a Manny rozpozna tubę prowadzącą do biura Domino. Zabierz gaśnicę ze ściany i idź do pokoju po drugiej stronie korytarza. Napełnij sflaczały balonik substancją z niebieskiego węża, a drugi tą z czerwonego. Pędź do swego biura i otwórz tubę poczty. Wepchnij tam oba baloniki – substancje połączą się w jedną kleistą maź, blokując sieć. Znowu na dół.

Mechanik już reperuje serwer. Zagadaj z nim i ustaw zamek w pozycji „zamknięte". Gdy mechanik wyjdzie, spokojnie będziesz mógł wejść do środka. Tam włóż do czerwonej tuby kartę tarota. Co prawda wciągnie ją do środka, ale już chyba wiesz, co robić. Pędź na górę. Ewa na biurku ma dziurkacz, użyj go na kolejnej karcie. Tak spreparowana nie będzie stawiała oporu powietrzu w rurze. Przetestuj natychmiast swój genialny wynalazek, a przechwycisz zlecenie Domino. Po scence porozmawiaj z Meche i wyjdź na zewnątrz. Tam wezwie Cię szef.

Po kolejnej scence lądujesz w składziku. Spróbuj podobijać się do drzwi, pojawi się podejrzany cień. W



rozmowie przyznaj, że podejrzewasz swą firmę o dziwne machlojki i masz zamiar to udowodnić. Salvador uwolni Cię i zabierze do kwatery głównej LSA. Tam wypytaj go o rozkazy, a potem porozmawiaj z Ewą. Windą wyjedź na powierzchnię, i w znajomej alejce wejdź na dachy po sznurze. Tym razem otwarte jest okno do biura Domino. Wewnątrz zabierz z szuflady hak i tak długo boksuj worek treningowy, aż będziesz mógł zebrać niebieski zagryzak na zęby. Wyjdź na gzymsy. Podnieś dyndający kawał liny z krawatów i przywiąż do niego hak, po czym zarzuć na barierkę po prawej. Na dachach znajdziesz gniazda gołębi. Włóż do jednego z aluminiowych kominów napompowaną balonową figurkę, a potem posyp okruszkami z chleba ze straganu. W ten sposób będziesz mógł spokojnie wybrać jajka z gniazd. Teraz udaj się jeszcze do garażu, by zrobić odcisk swego uzębienia. W składziku znajdziesz maszynę ze smarem. Wyciśnij ją na zagryzak i włóż go do ust (fuj). W kwaterze głównej LSA daj jajka dla Salvadora, a odcisk zębów dla Ewy.

Skamieniały Las

Idź aż spotkasz Glottisa. Po scence udaj się w kierunku, w którym wyrzucił swoje... serce. Za pajęczyną znajduje się kupa kości. Zabierz co najmniej 5 z nich. Jedną przylep do pajęczyny, a potem użyj kosy tak, aby powstała proca. Wracaj do Glottisa, weź serce i włóż na miejsce. Ufff... działa.

Jedź najpierw w prawo, do dziwnego metalowego









drzewa. Obejrzyj taczkę, a potem przełącz przycisk na panelu. Gdy Glottis wdrapie się na drzewo, szybko przełącz przycisk ponownie. Teraz czeka Cię zagadka logiczno-kombinatorska. Musisz zsynchronizować pompy wydmuchujące powietrze tak, aby działały na przemian, raz jednocześnie obie po prawej, i raz jednocześnie obie po lewej. W tym celu przytrzymuj dopływ powietrza, najeżdżając taczką na odpowiednie rurki doprowadzające powietrze do każdej z czterech pomp. Będzie Ci potrzeba trochę wyczucia i cierpliwości, ale po pewnym czasie na pewno sobie poradzisz. Gdy już się uda, wytrącisz drzewo z równowagi i będziecie mogli pojechać dalej.

Wracaj do miejsca, w którym był drogowskaz. Zabierz go i zanieś o ekran w lewo (dużo przejść dookoła). Postaw mniej więcej na środku, a wskaże odpowiedni kierunek. Zabierz znak i przejdź z nim znowu kilka kroków, w kierunku, który pokazywał. Znowu postaw... i tak do momentu, aż znajdziesz dokładnie to miejsce, które otworzy tajne przejście do podziemi. Tam znajdziesz zardzewiały klucz, który zbierzesz, jeśli potrząśniesz postumentem. Wracaj do początku i tym razem udaj się na północ (przez kamienie). Będziesz musiał sforsować tamę ognistych bobrów. Możesz je spróbować złoić gaśnicą, ale bystre potworki będą się wzajemnie podpalały. Cały trik polega na tym, aby znaleźć wąską ścieżkę po lewej stronie. Gdy staniesz przy nawisie skalnym, bóbr wyjdzie „nad głową" Manny'ego. Teraz należy wrzucić kość do wody i w momencie, w którym bóbr szykuje się do skoku, szybko uruchomić gaśnicę. W ten sposób kolejno pozbędziesz się wszystkich natrętów. Na zewnątrz otwórz bramę (kłódkę po lewej) kluczykiem.



Rubacava

Wejdź na górę i spróbuj pójść do miasta we mgle. Spadniesz ze skał. Chwilę później wejdź do kafejki, spotkasz swego dobrego znajomego, pana Floresa. Pogadaj z nim o wszystkim, wypytaj o żonę. Na zewnątrz pogadaj z Glottisem i kapitanem. Pokaż mu zdjęcie, które dostałeś od Floresa. Zabierz dziennik pokładowy i pokaż go w kafejce.

ROK DRUGI

Rubacava

Wejdź do swego biura. Przeczytaj list od Salwadora. Na dole porozmawiaj z recepcjonistką i Glottisem w barze. Zza kontuaru zabierz butlę z wodą ognistą. Wyjdź na zewnątrz, a po wstawce porozmawiaj z kapitanem. Dowiedz się, jak możesz dostać się na statek (potrzebujesz pozbyć się jednego z marynarzy, mieć licencję i Glottisa wraz z jego narzędziami). Wyjdź na miasto.

Zapoznaj się z rozkładem lokacji – trochę ich tu jest (mostek przy magazynie otwiera dźwignia). Porozmawiaj ze wszystkimi, odwiedź koronera w kostnicy, panią ochroniarz przy Torach Wyścigów Kocich (po schodach przy sterowcu) i robotników w dokach. W „Blue Casket" przyuważ Lolę, jak robi zdjęcie całującej się parze. Porozmawiaj potem z poetką – właścicielką lokalu i wracaj do swej kafejki (przy klubie jest winda, która łączy dwa poziomy miasta). Odwiedź kasyno, przysiądź się do podejrzanego typka w środku. To Charlie, miejscowy cwaniaczek. Porozmawiaj z nim, a dostaniesz drukarkę fałszywych kuponów i kartę VIPa. Pokaż ją dla Glottisa, a popędzi do Loży Honorowej na Wyścigach. Udaj się tam za nim.

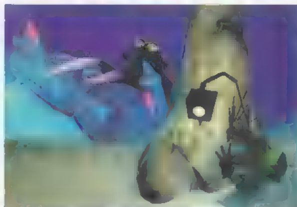
Na niższym poziomie „wyścigów" znajdź gablotę z figurą „ku pamięci" jednego z najlepszych kotów wyścigowych. Przeczytaj informacje na tabliczce. W pomieszczeniu obok, na potężnej puszce Whiskasu, jest otwieracz, który zabierz. Teraz idź na piętro i do przejścia obok kas, gdzie obstawia się gonitwy. W korytarzu wjedź windą na górę. Znajdziesz się w Loży Honorowej. Wejdź do kuchni i zabierz pipetę. Chwilę później wejdzie kelner. Zamknij go w składziku, a klamkę zaklinuj kosą. Wejdź po drabinie i użyj otwieracza na pustej beczce. Po chwili znajdziesz się w składzie wina. Użyj podnośnika, po czym wjedź do windy. Teraz musisz się dostać do tajnego pomieszczenia, które znajduje się w szybie między poziomem piwnicy a poziomem restauracji. Ustaw podnośnik przy prawej stronie bramy (tak aby „widelec" wpasował się w poziomy otwór przy prawym dolnym rogu kraty). Zeskocz, uruchom windę, i szybko właź na podnośnik z powrotem. Trzymaj cały czas strzałkę „do góry". I, jeśli wszystko zrobiłeś poprawnie, w momencie gdy jadąca do góry winda natrafi na wolną przestrzeń, „widelec" wysunie się za kratę, blokując dalszy ruch. Teraz zejdź z podnośnika i przełącz widoczną na jego boku dźwignię. Spowoduje to podniesienie „widelca", tak, że winda znajdzie się w końcu na równym poziomie z pomieszczeniem. Ufff... Zabierz walizkę, którą co prawda za chwilę stracisz, ale za to dostaniesz licencję marynarza.

Wracaj do klubu „Blue Casket". Porozmawiaj z siedzącymi przy stoliku rewolucjonistami, pokaż im list od Salvadora, po czym poproś o wypożyczenie książki. W klubowej kuchni nabierz do pipety tłuszczu z brudnych talerzy w zlewozmywaku. Biegnij do Loży, porozmawiaj z siedzącym przy stoliku prawnikiem Nickiem. Gdy zagrozisz, że rozpowiesz wszystkim o jego romansie z Olivią, szybko Cię opuści, zostawiając pudełko na papierosy. Zanieś je do agentki ochrony, a dostaniesz kluczyk. Otwiera on latarnię morską (przejście z doków), gdzie znajdziesz umierającą Lolę. Numerek do szatni daj Lupe w swej kawiarence. Dostaniesz płaszcz, w którym znajdziesz kolejny numerek. Wracaj jeszcze na chwilę do agentki ochrony. Przed wejściem łyknij sobie zdrowo z butelki, a potem szybko przejdź przez wykrywacz metali. Wylądujesz na kontroli osobistej. Zagaduj Carlę o wykrywaczu metali tak długo, aż go wyrzuci. Pędź teraz do kocich stajni, gdzie wylądował. Stań na kładce i tak długo grzeb w... eee... piasku kosą, aż znajdziesz upragniony detektor.





Od wejścia na teren wyścigów kocich jest jeszcze jedno przejście w stronę morza. Znajduje się tam studio tatuażu, w którym upiększa się właśnie poszukiwany przez Ciebie marynarz Naranja, przy okazji delektując się procentowym trunkiem. W głębi jest lodówka, otwieraj ją dotąd, aż Toto przerwie pracę, a wtedy szybko dolej do butelki tłuszczu z pipety. Naranja zgaśnie, przeszukaj go i zabierz tabliczki identyfikacyjne. Pokaż też dla Toto numerek z szatni – dostaniesz zdjęcie. Pędź do kostnicy. Sprezentuj wykrywacz metalu dla koronera, a gdy będzie przeszukiwał





jedno z ciał, szybko wrzuć na drugie tabliczki identyfikacyjne Naranji. W ten sposób zwolnisz dla siebie miejsce na statku.

Pozostaje jeszcze ostatnia zagadka. Udaj się do doków, gdzie daj książkę robotnikom. Po aresztowaniu ich przywódcy biegnij na wyścigi. Przy okienku musisz wydrukować sobie fałszywy kupon. Użyj posiadanego w kieszeni powielacza, ustaw pierwszą cyfrę na 2, dzień tygodnia na TUE, a numer na 6 (te informacje nie są z sufitu – przewijały się wcześniej w trakcie gry, jeśli nie zauważyliście). Tak spreparowany kupon daj w okienku, dostaniesz wreszcie upragnione zdjęcie. Pokaż je dla Nicka w Loży – będzie musiał Ci pomóc. Teraz udaj się do własnego biura – miejsca – w którym rozpocząłeś ten rozdział. Spróbuj podnieść pióro na biurku, a ukaże się sekretny panel, sterujący ruletką w kasynie piętro niżej. Musisz odnaleźć numerek, który obstawia komisarz policji (są trzy możliwości – trzy kolejno zapalające się światełka po prawej). W odpowiedniej chwili naciśnij magnes.

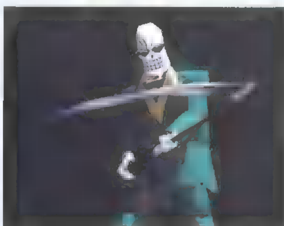
ROK TRZECI

Morze Lamentów

Wejdź do środka. Obejrzyj załogę, a Glottis w ostatniej chwili wciągnie Cię do maszynowni. Teraz czeka Cię kolejna zagadka „fizyczna". Operując przyciskami po obu stronach (sterują kotwicami) oraz dźwignią przyspieszenia, musisz doprowadzić do zatopienia statku. Pomogą w tym widoki zewnętrzne. Spróbuj tak: naciśnij przycisk po prawej. Stań przy dźwigniach przyspieszenia. Uruchom prawą śrubę (strzałka "prawo"). Naciśnij 2 razy przycisk po prawej. Obie kotwice powinny się zaczepić. Teraz wyjrzyj przez







okienko po prawej i użyj kosy. Naciśnij przycisk po lewej, a potem daj całą naprzód (strzałka „w dół"). Limbo podzieli los Titanica.

Dno Morza Lamentów

Spróbuj gdzieś pójść, a zza ekranu wyjdzie mały człowieczek z latarenką. Porozmawiaj z nim szybko, a potem równie szybko złap za kołnierz. W następnej lokacji obejrzyj dokładnie kamień z porostami po prawej i wędruj koło niego tak długo, aż Chepito zostanie wessany. Po kolejnej scence wjedź windą na górę, a potem pójdź w prawo i do przodu.

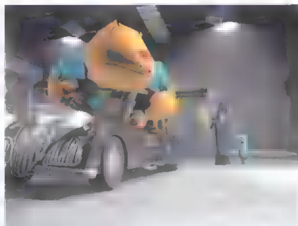
Kopalnie Korali

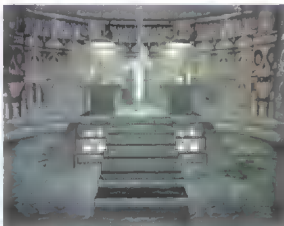
Rozmawiaj z dzieciakami tak długo, aż jeden z nich rzuci Ci młotek. Zabierz go i udaj się do biura Domino. Spotkasz tam Meche, porozmawiaj z nią, a potem przesuń popielniczkę. Zabierz z kosza rajstopy, które wyrzuci. Teraz windą zjedź do kopalni. Udaj się na lewo, aby spotkać Chepito. Porozmawiaj z nim, wymień młotek na świder, a rajstopy na pistolet. Ten drugi zanieś dla Meche.

Po scence zjedź pod wodę. Podejdź do taśmociągu i daj mu się ponieść w dół, aż za krawędź świata. Tam spotkasz Glottisa. Wracaj na górę – musisz podnieść statek z otchłani. Przełącz taśmociąg i wyjdź na powierzchnię, a potem po schodkach po lewej. Znajdziesz się w dźwigu portowym. Przejedź na drugą stronę, strzałką „w dół" opuść ramię na plażę, a potem wyjdź z dźwigu i udaj się tam osobiście. Świdrem odetnij hak od łańcucha, wracaj do sterówki dźwigu i przejedź ponownie na drugą stronę wyspy. Opuść łańcuch na taśmociąg, zejdź pod wodę i przełącz dźwignię tak, aby go spuścić za krawędź. Gdy zobaczysz jak łańcuch zaczepia się za kotwicę statku, wróć do dźwigu i wyciągnij go.

Wracaj do biura Domino, gdzie uwięziona jest Meche. Użyj na drzwiach świdra, a zerwiesz obudowę zamka. Teraz, delikatnie kręcąc kołem lewo-prawo, musisz ustawić wszystkie klocki tak, aby między nimi a futryną powstała niewielka szczelina (każdy z klocków ma jedno „wcięcie"). Rozwiązanie tej zagadki wymaga cierpliwości i wyczucia. Jeśli ustawisz je właściwie, Manny będzie mógł włożyć w tę szczelinę ostrze kosy. Teraz pociągnij za dźwignię i wejdź do środka. Zamknij drzwi i rozwal kosą przewody elektryczne. Otworzy się jeszcze jedno przejście. Użyj kosy na rurach pod sufitem, a potem odkręć kurek. Z sąsiedniego pokoju przytachaj zardzewiały topór. Rzuć go na kafelki, dokładnie w niebieski kwadrat pośrodku posadzki (może to wymagać kilku prób), a rozbijesz je, otwierając drogę ucieczki. Na plaży po raz ostatni wejdź do dźwigu i opuść łań-









cuch, aby zatrzymać walce potężnej zgniatarki.

Pojedynek Na Kosy

Wyciągnij swoją ulubioną broń, a potem... wbij w wystające oko gigantycznej ośmiornicy.

ROK CZWARTY

Niebiańska Świątynia

Pogadaj z bogiem nad bramą. Dostaniesz list od Hectora LeMans. Zejdź teraz piętro niżej, do warsztatu. Leży tu chory Glottis. Porozmawiaj z gremlinami, a potem wyjdź i zejdź po schodach na dół. U stóp świątyni otwórz jedną z trumien, a dostaniesz kubek. Wracaj z nim do warsztatu i zajrzyj do kuchni, gdzie z szuflady zabierz szmatę. Powieś też kubek na stojaku na kubki przy zlewie. W warsztacie stoją beczki z olejem. Nasącz nim szmatę, a potem w kuchni wsadź ją do tostera. W ten sposób wynajdziesz paliwo rakietowe.







Rubacava

Idź do garażu, w którym stoi Twój pojazd. Nie dotykaj niczego, tylko pędź do Blue Casket. Porozmawiaj z Oliwią, a potem przyuważ kadź z żelatyną w kuchni. Udaj się na nabrzeże, gdzie porozmawiaj z kapitanem. Gdy odejdzie, zabierz model statku w butelce. Wypełnij go żelatyną z kadzi i daj dla Glottisa. Udaj się do studia tatuażu i z szafki zabierz ciekły azot. Spróbuj porozmawiać z Glottisem, a ...errr.. uzyskaną w ten sposób żelatynę potraktuj azotem. Teraz musisz już tylko rozbroić bombę.

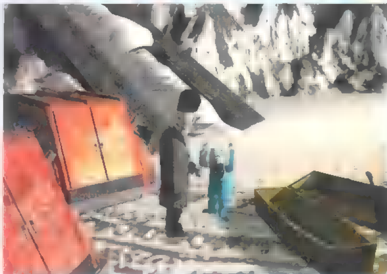
Nuevo El Marrow

Popatrz na monitory. Daj dla gołębia pocztowego wiadomość, którą otrzymałeś wcześniej od Hectora. Wyjmij z kosza na śmieci zdjęcie eksperta od broni biologicznej, po czym pokaż je swemu skrzydlatemu pocztowcowi. Po wstawce porozmawiaj z Meche i weź z ziemi rękę kościotrupa. Idź do kanałów. Manny sam zabierze Glottisowi pilota, a Ty wspinaj się po drabinach, aż dotrzesz za kulisy w teatrze. Zabierz z kuchenki czajnik z kawą, po czym wejdź jeszcze wyżej. Ustaw się dokładnie nad uszminkowanymi kolesiami i potraktuj ich kawą. Popatrz też na maszynkę do robienia śniegu nad sceną. Włóż do niej rękę kościotrupa, po czym zbierz to niecodzienne urządzenie. Wejdź jeszcze do charakteryzatorni, aby w „przebraniu" móc spokojnie udać się do kasyna.

Tam podejdź do automatów. Pogadaj dwa razy z gościem w długim płaszczu. Potem pogadaj dwa razy z Meche. Zarzuć prześcieradło na głowę Charliemu, po czym pogadaj po raz ostatni z gościem w płaszczu. Wejdź do łazienki, a potem wracaj do Glottisa. Idź z nim do kanałów, i przy wejściu w ciemności użyj młynka z kością – może to wymagać kilku prób, ale wreszcie będziesz mógł wejść do środka. Gdy zaatakuje was aligator, użyj pilota, podjedź pojazdem pod drabinę i wespnij się na nią. Przejdź po kładce w prawo, spróbuj zejść po drabinie na dół, a gdy aligator odwróci się w Twoją stronę, użyj pilota, aby przyciąć mu ogon. Będziesz mógł dojść do kryjówki Bowsley'a. Popatrz na taśmę bezbarwną rozwleczoną przy drzwiach, ciachnij ją kosą, a potem wyjdź i wejdź raz jeszcze. Dostaniesz spluwę.

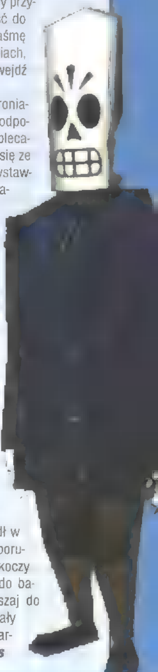
W kasynie porozmawiaj z ochroniarzem. Będzie zadawał Ci pytania – odpowiedziami są numery z tablicy za plecami Manny'ego. W środku rozmów się ze znajomą już parą, a po dłuższej wstawce, odnajdź przy ręce neonu po prawej szczelinę (Manny nazwie to „structural support"). Wsyp tam trochę zmielonej kości, a potem potraktuj płynem z puszki. Wejdź po drabinie.





Wichrowe Wzgórze

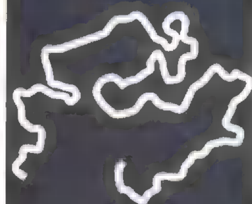
Czeka Cię piękny finał. Wejdź na wzgórze, do szklarni. Gdy Hector postrzeli Cię, użyj na sobie resztki ciekłego azotu. Dyskretnie podejdź do samochodu, gdzie na tylnim siedzeniu leży głowa Salwadora. Otwórz walizkę i zabierz bilet na Number Nine, który był przeznaczony dla Salwadora. Z biletem w ręku musisz odszukać ciało biednego przywódcy – znajduje się ono na tyłach szklarni. Gdy będziesz szedł w dobrym kierunku, bilet będzie się poruszał. We właściwym miejscu wyskoczy na ziemię. Tam znajdziesz klucz do bagażnika. Uzbrojony w pistolet ruszaj do zbiornika z wodą i wpakuj weń cały magazynek. Teraz wracaj do szklarni. Hasta La Vista, Hector. ***Piotres***



Colin McRae R

Witam ponownie wszystkich miłosników szybkiej i niebezpiecznej jazdy. Dzisiaj przedstawiam trasy z czterech kolejnych krajów - życzę szerokiej drogi! *Krzychoo*

Kraj: Monte Carlo



1. Charols
Dystans: 5,5 km
Pora dnia: Poranek
Nawierzchnia: 50% głęboki i 50% płytki śnieg
Uwagi: Pierwsza oblodzona trasa – dość łatwa, sporo zakrętów, które z reguły nie przekra-



2. Pradelle
Dystans: 4,9 km
Pora dnia: Poranek
Nawierzchnia: 20% płytki i 80% głęboki
Uwagi: Mnóstwo zakrętów ma więcej niż 90 stopni. Z tego względu obowiązkowo trzeba ustawić max acceleration.



3. Serres
Dystans: 5,2 km
Pora dnia: popołudnie
Nawierzchnia: 70% mokry asfalt, 30% płytki śnieg
Uwagi: Możesz wstawić opony wet grooves. Uważaj na zaspy śnieżne i drzewa.



4. Sisteron
Dystans: 5,9 km
Pora dnia: noc
Nawierzchnia: asfalt
Uwagi: Pierwsza nocna trasa. Ustaw jasność monitora na maksa, sukces gwarantowany :). Poza tym warto ustawić twarde zawieszenie.



5. Riez
Dystans: 5,6 km
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: asfalt
Uwagi: Moim zdaniem najfajniejsza w Monte Carlo. Pozwala ustawić twarde zawieszenie.

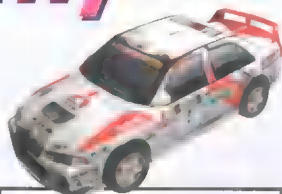


6. Broves
Dystans: 5,5 km
Pora dnia: Popołudnie
Nawierzchnia: Płytki śnieg
Uwagi: Dość trudna. Na początku niemiła seria zakrętów o 90 stopni.



ally

Część Druga



Kraj: Australia



1. Broomehill

Dystans: 5,5 km
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: szuter
Uwagi: Nie szarżuj, bo drzewa stojące po bokach trasy tylko czekają...



2. Corrigin

Dystans: 5,3 km
Pora dnia: Przedpołudnie
Nawierzchnia: 90% szuter, 10% asfalt
Uwagi: Dość trudna. Zarośla i nierówny teren utrudniają obserwację dalszego dystansu.



3. Donnybrook

Dystans: 4,8 km
Pora dnia: Popołudnie
Nawierzchnia: Szuter
Uwagi: W miarę łatwa i przyjemna – można troszkę poszaleć. Dużo prostych i łagodnych zakrętów.





4. Wongan Hills

Dystans: 5,4 km
Pora dnia: noc
Nawierzchnia: szuter
Uwagi: Nocny odcinek. Receptę na rozjaśnienie sytuacji już znacie, więc nie powinniście mieć dużych problemów z dojazdem do mety.



5. Bluff Knoll

Dystans: 5,[illegible] km
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: szuter
Uwagi: Dość szybka i przyjemna. Choć między łatwymi prostymi są odcinki z mnóstwem drzew, na które można niechcący wpaść.



6. Moora

Dystans: 5,6 km
Pora dnia: popołudnie
Nawierzchnia: szuter
Uwagi: Uważajcie na przydrożną wodę, gdyż po wpadnięciu do niej, traci się mnóstwo czasu.



Kraj: Szwecja



1. Filipstad

Dystans: 5,2 km
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: 90% lód, 10% płytki śnieg
Uwagi: Okropna trasa – lód, zaspy i zakręty jeden po drugim skutecznie utrudniają jazdę.





2. Lilijendal

Dystans: 5,2 km
Pora dnia: przedpołudnie
Nawierzchnia: 50% płytki śnieg, 50% głęboki śnieg
Uwagi: Łatwa – łagodne zakręty, szeroka droga.



3. Vansbro

Dystans: 5,4
Pora dnia: wieczór
Nawierzchnia: 50% płytki, 50% głęboki śnieg
Uwagi: Dzięki długiej prostej można skutecznie podreperować czas – trzeba tylko uważaj na wysokie pobocze.

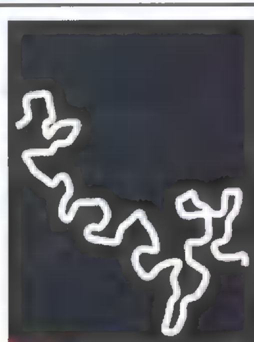




4. Borlange

Dystans: 5,1 km
Pora dnia: noc
Nawierzchnia: 50% płytki, 50% głęboki śnieg
Uwagi: Trudna – jest ciemno, droga jest bardzo wąska a pobocze wysokie – nie rozpędzaj się do dużych prędkości.





5. Ludvik

Dystans: 6,1
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: 50% płytki, 50% głęboki śnieg
Uwagi: Tu również droga jest miejscami wąska, a pobocze wysokie. Jedna z dłuższych tras.



6. Rockesholy

Dystans: 5,2 km
Pora dnia: popołudnie
Nawierzchnia: 50% płytki, 50% głęboki śnieg
Uwagi: Dużo łatwiejsza niż poprzedniczka – mniej kręta i szersza.

Kraj: Korsyka





1. Nonza
Dystans: 4,0 km
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: asfalt
Uwagi: ustaw twarde zawieszenie i max acceleration – cały czas asfalt i mnóstwo zakrętów.



4. Sermano
Dystans: 4,4 km
Pora dnia: noc
Nawierzchnia: asfalt
Uwagi: Prościzna. Jednak nie rozwijaj wysokich prędkości.



2. Luri
Dystans: 4,2 km
Pora dnia: południe
Nawierzchnia: asfalt
Uwagi: Trochę trudniejsza niż poprzednia. Sporo wąskich odcinków.





5. Evisa
Dystans: 4,2 km
Pora dnia: ranek
Nawierzchnia: asfalt
Uwagi: Też łatwa, mało zakrętów, staraj się nie wpaść na wyboiste pobocze.



3. Campitello
Dystans: 4,7 km
Pora dnia: wieczór
Nawierzchnia: asfalt
Uwagi: Trasa trudna – wąska i niebezpieczna. Bardzo dużo zakrętów.



6. Ajaccio
Dystans: 4,7km
Pora dnia: przedpołudnie
Nawierzchnia: asfalt
Uwagi: Dość trudna, choć jest bardzo długa prosta pozwalająca podreperować czas.



APEL Mały apel do naszych Czytelników. Jeżeli sami odkryliście w grach jakieś tajne kody to przyślijcie je nam, a zostaną one opublikowane wraz z Waszymi nazwiskami.

TIPS & TRICKS

Tipsy, tricki, to nasza specjalność. Z uwagi na to, że gry na najnowsze konsole traktujemy w naszym piśmie na równi z gierkami pecetowymi, stąd w naszej rubryce znajdziecie tricki dla PlayStation, Saturna i PC.

Tomb Raider 3: Adventures Of Lara Croft

• **PSX**

Wpisz poniższe kody podczas gry (nie pauzuj!):

Wszystkie bronie:
L2 R2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 L2 R2 R2 L2 L2 R2 L2 L2 R2
Lara krzyknie, jeśli wpisałeś kod prawidłowo.

Skipper poziomów:
L2 R2 L2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 L2 L2 L2 R2 L2 R2 R2 R2 R2 L2
Jeżeli wpisałeś prawidłowo, Lara powie „no".

Poniższe kody należy wklepywać podczas gry, a nie na pauzie, ani w menu Inventory. Ponadto muszą być wklepywane dość szybko, aby zadziałały.

Wszystkie bronie, dużo apteczek i kryształów:
L2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2. Jesli wpiszesz poprawnie usłyszysz krzyk Lary.

Wszystkie sekrety i odblokowanie dodatkowego poziomu gry
L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2. Jeżeli wpiszesz poprawnie Lara powie „no".

Uzupełnienie Energii/Zdrowia
R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.

Race Key w domu Lary
R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2.

Vangers

• **PC CD**

Wpisz poniższe kody podczas gry:
avtoritet – zwiększa przewagę
bolshedeneg – zwiększa ilość posiadanej kasy
hochutuda – wszystkie klucze
udacha – zwiększa powodzenie

Sin

• **PC CD**

Wciśnij **tyldę** (~) i dopiero wpisuj kody:
health [illegible] – duuużo zdrowia
wuss – wszystkie bronie
superfuzz – tryb Boga
nocollision – tryb przenikania przez ściany
wallflower – brak celu
spawn magnum – dostajesz magnum
spawn shotgun – dostajesz shotguna
spawn assaultrifle – dostajesz strzelbę
[illegible] rocketlauncher – dostajesz wyrzutnię rakiet
spawn sniperrifle – dostajesz broń snajperską
spawn reactiveshields – dostajesz Reactive Shield
spawn rockets – dostajesz rakiety
spawn health – daje zdrowie
spawn cookies – daje paczkę ciastek
spawn lensflare – fajne efekty świetlne

Colin McRae Rally

• PC CD

DARKSIDE – wszystkie trasy w nocy
BACKAGAIN – wszystkie trasy odwrócone (jazda od mety do startu)
FREEWAY – odblokowuje wszystkie trasy
WHITEOUT – jazda na wszystkich trasach podczas mgły
PRESSFAST – super moc
CHOIRBOY – Twój pilot ma śmieszny głos
ROCKETMAN – turbo dopała
BIGGUNs – podwójna moc



TURNBACK – zmienione sterowanie
ALIENGOO – galaretowaty samochód



Klingon Honor Guard

■ PC CD

Wciśnij **TAB** jednokrotnie, a następnie wpisz jeden z kodów:
allammo – amunicja
behindview 1 – widok zewnętrzny
behindview 0 – widok normalny
fly – latanie
ghost – przechodzenie przez ściany
god – tryb Boga
hideactors – ukrywa wszystkie potwory, bronie, przedmioty
showactors – pokazuje wszystkie potwory, bronie, przedmioty
invisible0 – wyłącza niewidzialność
invisible1 – włącza niewidzialność
killall <nazwa potwora> – zabija określone potwory
killpawns – zabija wszystkie potwory
open <nazwa mapy> – wybór poziomów
playersonly – wyłącza timer





slomo <liczba> – ustawia szybkość gry (1 – normalna)
suicide – samobójstwo
walk – tryb zwyczajnego poruszania się (wyłącza przechodzenie przez ściany i latanie).

Moto Racer 2

■ PSX

Bonusowe trasy
Na ekranie tytułowym wciśnij R1, R2, ", ←, Ⓐ.
Wszystkie trasy
Wpisz zamiast swojego imienia hasło ↑CDNALSłö. Potem komputer poprosi o ponowne wpisanie imienia, i tym razem wpisz swoje imię.
Małe motorki
Wpisz zamiast swojego imienia hasło ↑CTEKCOPö. Potem komputer poprosi o ponowne wpisanie imienia, i tym razem wpisz swoje imię.
Odwrócone trasy
Wpisz zamiast swojego imienia hasło ↑CESREVERö. Potem komputer poprosi o ponowne wpisanie imienia, i tym razem wpisz swoje imię.





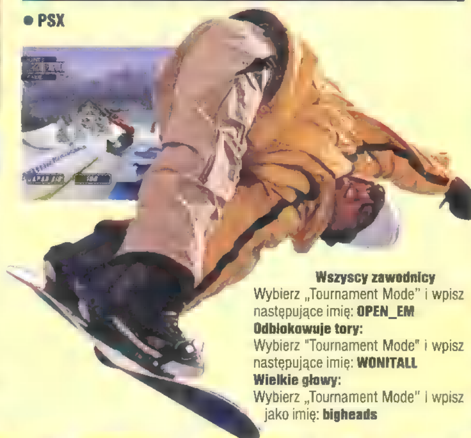
Rage of Mages

• PC CD

Aby użyć następujących kodów, wciśnij **Enter**, wpisz kod i wciśnij **Enter** ponownie
#Chicken – włącza kody
#show map – otwiera mapę
#hide map – zamyka mapę
#victory – kończy misję
#killall – zabija wszystkie jednostki wroga
#create X gold – tworzy X sztuk złota
#create Very [illegible] Crystal Two Handed Sword – ciekawa broń!

Cool Boarders 3

• PSX



Wszyscy zawodnicy
Wybierz „Tournament Mode" i wpisz następujące imię: **OPEN_EM**
Odblokowuje tory:
Wybierz "Tournament Mode" i wpisz następujące imię: **WONITALL**
Wielkie głowy:
Wybierz „Tournament Mode" i wpisz jako imię: **bigheads**

DethKarz

■ PC CD

itsasmallworld – udostępnia wszystkie wozy
kcolnu – udostępnia wszystkie tory
zrakhted – udostępnia wszystko



PROLINE SOFTWARE

PROFESJONALNA LINIA

KONKURSY

Oto [redacted] wreszcie Nowy Rok i mnóstwo nowych gier. W tym miesiącu, prawie wszystkie gry przeznaczone na nagrody, to najnowsze tytuły, które dopiero pojawiły się na półkach sklepowych. Tak przy okazji, [redacted] z okazji Nowego roku, wszystkim Czytelnikom życzę mnóstwa nowych gier - oczywiście oryginalnych. Krzychoo

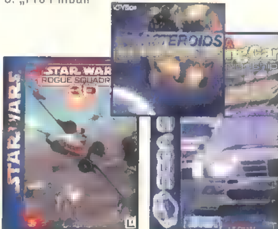
KONKURS „3 PYTANIA"

Odpowiedzi z numeru [redacted] 12/98:
1. Akcja gry „World War II Fightera" toczy się w 1944 roku.
2. W dodatku „Q2: Groung Zero" dostępnych jest łącznie 28 leveli.
3. W grze „F1 World Grand Prix" dostępnych jest 18 torów.

Nagrody wylosowali:
1. Paweł Skakuj [redacted] Tykocina otrzymuje „Barrage"
2. Jarosław Kulczński z Sadów wylosaował grę „Ground Zero"
3. Damian Klos z Częstochowy otrzymuje grę „Actua Ice Hockey"
4. Bernard Sierakowski z Warszawy otrzymuje grę „Dementia".

Oto pytania na ten miesiąc:
1. Jaki aktor występuje w grze „Apocalypse"?
2. Kto użyczył głosu głównemu bohaterowi w „Hopkins FBI"?
3. Ile samochodów oferuje gra „Colin McRae Rally" (nie wliczając wozów ukrytych)?

Nagrody, które rozlosujemy w tym miesiącu:
1. „Star Wars: Rogue Squadron"
2. „X-Wing: Collector Series"
3. „Pro Pinball"



KONKURS PSX

Odpowiedź na pytanie z numeru 12/98
Bezsprzecznie największym maniakiem giercowania na konsoli PSX w naszej brygadzie jest Baron Jack.

Nagrodę, grę „Assault" otrzymuje Waldemar Libera z Inowrocławia

Pytanie na ten miesiąc:
Kto jest autorem sagi gier „Metal Gear"?

Nagrodą jest gra „Asteroids".

KONKURS DLA SATURNOWCÓW

Odpowiedź na pytanie [redacted] poprzedniego numeru:
Pojemność cedeka Dreamcasta to 1,2 MB

Nagrodę, grę „Formula Karts", otrzymuje Łukasz Miechur z Jelenie Góry.

Pytanie: Podaj tytuł pierwszej saturnowej bijatyki.

Nagrodą jest gra „Sega Touring Car Championship"

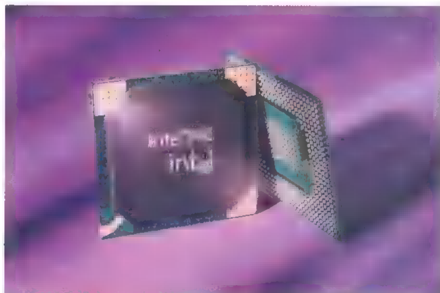
[redacted] na kartach pocztowych z naklejonym kuponem przysyłajcie na adres redakcji

GRY KOMPUTEROWE
al. Marsa 6
04-202 Warszawa

KONKURS GK 1/99

LISTY

Witajcie w nowym (che, che... chyba nie ■■ końca) roku: Mam nadzieję, że pod choinką w tym roku dokonała się prawdziwa rewolucja i Wasze Pecety wzmocnione nowymi megsami RAM-u i mocą świeżych proców podołają wyzwaniom nowego sezonu. Jednego bowiem w nowym roku możemy być pewni - z całą pewnością nasi ukochani twórcy gier nie zmniejszą wymagań swoich produkcji. ***Jagd52***



Na początku zaczniemy sprzętowo. To chyba już stały element tej rubryki, co w zasadzie chyba jest pozytywnym prognostykiem. Tym razem na warsztat bierzemy...

„(...) Od kilku dni posiadam kartę i740 i...mam z nią wielki problem. Zainstalowana w moim pececie po prostu nie działa. Dzięki interwencji kolegi udało nam się w końcu to cudo odpalić, ale działa tylko w VGA i 16 kolorach. Co jest &%@! Grane?! (...)"
Arek Łukowski, Żagań

Uuch! Ciężka artylerię wytoczyłeś, Arku. Musze przyznać że niestety nie jesteś odosobniony ze swoim problemem. Docierają do nas głosy mówiące o problemach z firmową karta Intela. Problem został skonsultowany z naszym redakcyjnym specem Suicidem, którego ten problem dotknął osobiście. Instalację tej karty należy zacząć od zainstalowania złącza USB, potrzebnego temu sprzętowi. Wykonujemy ją z poziomu Windows, kasując zawartość okienka z dyskami twardymi, tak aby nie dopuścić do resetu komputera. Potem szybko należy zainstalować z płytki dołączonej do karty sterowniki USB i wreszcie zezwolić na restart systemu. Później procedura instalacji powinna przebiegać bez większych zakłóceń. O ile wiem karta ta może mieć problemy z płytami firmy Award (tylko bez paniki), i to z modelami droższymi (co nie oznacza, że posiadacze tańszych są w lepszej pozycji). Najśmieszniejsze jest to, że w naszym przypadku nie współpracowała z kartą Intela płyta oparta na jego BX-owym chipsecie. Życzę powodzenia w walce z tym problemem.

„(...) pod choinkę zamierzam zakupić kartę 3D, ale to co się dzieje teraz na rynku to wariactwo. Co wybrać: G200, Riva TNT czy VooDoo 2 (...)"
Kamil Bakalarczyk, Wrocław

W tej chwili jesteśmy świadkami wielkiej walki między Rivą, ■ VooDoo2. Oba chipsety mają swoje wady i zalety. Riva ma nowocześniejszą strukturę i całe 16 MB ramu na pokładzie, ale to właśnie VooDoo utorowało na rynku drogę dopałkom 3D i cieszy się większym wsparciem ze strony producentów. Poza tym istnieje możliwośc połączenia produkcji VooDoo2 w tryb SLI i posiadając dwie takie karty na pokładzie można nieźle poszaleć. Problemem jest kasa (tak jak zawsze ;). Riva z dnia na dzień tanieje (podobnie jak VooDoo2) i w efekcie za moment będzie dla konkurencji śmiertelnym zagrożeniem. Tym bardziej, że najnowsze dziecko 3Dfx, Banshee, niestety nie wypadło w testach najlepiej. Wiem... w zasadzie nie odpowiedziałem na Twoje pytanie bezpośrednio, ale zrozum i mnie – sam stoję przed podobnym dylematem.

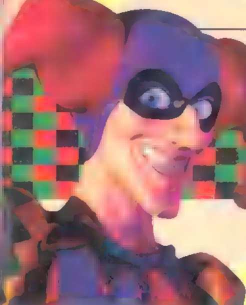
„(...) pisaliście niedawno ■ Dreamcaście, nowej konsoli, którą szykuje SEGA. W opisie chipsetów, na których oparto konstrukcję podaliście informację o jej rewolucyjności. Hey! Przecież nasze pecety są znacznie lepsze od tego „cudeńka". (...) A co z konwersją gierek z Dreamcasta na Peceta? (...).
Bartosz Wyciura, Leszno

Chyba się nieco pospieszyłeś, Bartku. Co prawda Dreamcast w Azji wyjdzie na dniach, ale premiera europejska zapowiadana jest znacznie później. Co do technicznych walorów tego produktu... Oczywiście, w dobie Rivy i VooDoo2 (chodzą słuchy o „trójce") atrakcyjność tego produktu spada, ale wobec nie potwierdzonych informacji o Playstation 2 wciąż jest to najważniejsza konsolowa zapowiedź minionego roku. Wdrożenie konsoli trwa jednak dłużej niż wprowadzenie na rynek nowej karty dopalającej do PC, więc osobiście uważam, że taka azjatycka rewolucja nam, pecetowcom nie zagrozi. Jeśli chodzi o przenoszenie tytułów: raczej będzie się odbywało w drugą stronę, z peceta na Dreamcasta. Baza tytułów na naszym sprzęcie jest przeogromna i na pewno z tego skorzystają twórcy oprogramowania. Choć... to „Final" przyszedł do nas z PSX'a!

Z rzeczy ogólnych – rad jestem wielce z podwyższonego poziomu prac jakie ślecie na adres redakcji. Naprawdę wspaniała sprawą jest otwieranie listów i przeglądanie prawdziwych artworków. Wszystko co do nas wysyłacie w kopertach (najlepiej o formatach rysunku) na tzw. gładkim papierze niezwykle cieszy oko. Zwłaszcza teraz, gdy wokoło zima, a przesyłane przez Was życzenia i pozdrowienia rozgrzewają serce zamkniętego w redakcyjnym bunkrze dyżurnego stratega. Trzymajta się ciepło i nie zapominajcie o nas. Piszcie!



PISZCIE DO NAS NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **"LISTY"**



Na Wesoło

W tym dziale zamieszczamy dowcipy, przekrękty, i rysunki nadsyłane przez Czytelników. I niestety w tym miesiącu nasze jury nie mogło przyznać nagrody za najlepszą pracę graficzną. Chyba macie jeszcze wakacje, hę? Pozbierajcie się szybko, bo kasa czeka na najlepszych. Dla tekściarza i grafika po 50 złociszy. Czekamy!

Przyjeżdża Św. Mikołaj do Etiopii i widzi same wygłodzone dzieci z wzdętymi brzuchami.
– Dlaczego te dzieci są takie chude?
– pyta miejscowego szamana.
– Bo nie jedzą.
– Ooo, to nieładnie, nie dostaną prezentów.

Jacek Baldysz, Kalisz

– Tatusiu, czy mamusia na pewno jedzie tym pociągiem?
– Nie gadaj tyle gówniarzu, tylko rozkręcaj tory!

Jacek Baldysz, Kalisz

Jak zachowują się Anglik, Francuz i Szkot, gdy mucha im wpadnie do szklanki? Francuz głośno przeklina, Anglik poprawia krawat i delikatnie wyjmuje owada ze szklanki, a Szkot bierze muchę do ręki i wrzeszczy:
– Wypluj, cos wypiła!

Jacek Baldysz, Kalisz

Mówi Jurek do Romana:
– Nie wiem czy się ożenić, czy iść do wojska?
– Jak pójdziesz do wojska to masz dwa wyjścia: będzie wojna albo nie będzie. Jak nie będzie to masz przerąbane, a jak będzie to masz dwa wyjścia: albo zginiesz szybko, albo później. Jak szybko to masz przerąbane, ale jak później to masz dwa wyjścia – albo zakopią Cię pod sosną albo pod płotem. Jeśli pod płotem to masz przerąbane, a jak pod sosną to masz dwa wyjścia. Albo Cię przerobią na klocki drewniane, albo na papier toaletowy. Jak na klocki – to koniec, jak na papier to możesz znaleźć się w toalecie damskiej albo męskiej. Jak w męskiej to masz przerąbane, a jak w damskiej... to tak jak byś się ożenił.

Gabriel F. Poznań

Czy nazwa Polonez jest dla samochodów produkowanych w FSO właściwa? Tak, podobnie jak nasz taniec narodowy o tej właśnie nazwie, samochód Polonez jest autem historycznym i charakteryzuje się wolnym tempem.

Adam Mazurek, Lublin

Profesor podczas wykładu prezentuje model czaszki:
– To niezwykły okaz małpiej czaszki. W naszym mieście jest ich tylko dwie. Jedna znajduje się w muzeum, a druga jest moja.

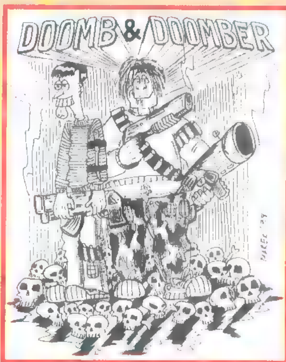
[illegible] Mazurek, Lublin

Typowy Amerykanin to ktoś, kto po przybyciu do Raju pyta:
– Ile wynosi pierwsza rata za harfę?

Maciej Jagiełło, Sosnowiec

Po ostatniej wieczerzy apostołowie i Jezus grają w karty. Nagle odzywa się Piotr:
– Trzeci poker w ciągu ostatnich piętnastu minut? Tylko bez cudów Jezus, tu się gra o pieniądze.

Maciej Jagiełło, Sosnowiec



Adam pyta Ewę:
– Ewo, będziesz moją żoną?
– Nooo, nie wiem. Muszę się zastanowić.
– Dobrze, ale się pośpiesz bo ja mam jeszcze kilka żeber

Maciej Jagiełło, Sosnowiec

– Na skrzyżowaniu zderzyły się cztery pojazdy. Policja na sygnale, karetka na sygnale, Straż Pożarna na sygnale i Wojskowa Służba Wewnętrzna na sygnale. Kto jest temu winien?
– Żydzi, masoni i cykliści.

Maciej Jagiełło, Sosnowiec

Lech Wałęsa przemawia na wiecu:
– Mówię wam, że wszyscy na tym stracą a reszta zyska

Jan Radosz, Staporków



Kowboj jadąc przez prerię znalazł leżący przy drodze, przygnieciony kamieniem skrawek papieru. Zaintrygowany zerknął na niego i odczytał: „Kop pięć metrów w głąb. Tu leży skarb.". Szybko zaczął kopać i po długiej chwili znalazł inną, zamknięta w butelce kartkę z napisem „Kop jeszcze dziesięć metrów". Nad ranem udało mu się uzyskać tę głębokość. Znalazł tam metalową skrzynkę, którą z trudem otworzył. Znalazł tam napis: „No i jak teraz stąd wyjdziesz, co?".

Jan Radosz, Staporków

– Jasiu, dlaczego spóźniłeś się na lekcję?
– Bo mnie ugryzła pszczoła.
– Pokaż!
– Nie mogę.
– No to siadaj wreszcie.
– Też nie mogę...

Grzegorz Jereczek, Kartuzy

Kowalski mówi do żony podczas sprzątania:
– Czy wierzysz, że po śmierci ciało zamienia się w proch?
– Tak...
– No to mamy pod chodnikiem niezły cmentarz.

Andrzej Adamczyk, Żnin

Krokodyl zakochał się nieszczęśliwie. Jego wybranka odrzuciła zaloty. Zrozpaczony postanowił skończyć ze sobą. Wieczorem wykręca numer na telefonie:
– Halo? Czy to fabryka torebek?

Andrzej Adamczyk, Żnin

– Czemu wypuściłeś tego wariata?
– pyta psychiatra kolegę.
– Przecież uratował tonącego człowieka.
– Tak, ale potem go powiesił, żeby się wysuszył.

Wojtek Kuc, Oleśnica

Policjant zatrzymuje jadącą drogą furmankę.
– Co tam wieziecie, panie gospodarzu?
„Psiakrew – pomyślał gospodarz – wiozę glinę. Jak mu to powiem to mnie jeszcze wsadzi"
– Cały wóz policjantów, panie władzo – odpowiedział szybko.

Łukasz Nowak, Sochaczew

Rozmawia dwóch emerytów:
– Byłem dzisiaj w sklepie i widziałem niezły zestaw wypoczynkowy. Za całe 1500 zł.
– Za 1500? A co wchodziło w skład?
– Dwa lichtarze i trumna.

Łukasz Nowak, Sochaczew

Nagrody otrzymuje:
Za Kawały: Maciej Jagiełło
Za Rysunki: Marek Bruź

HURTOWNIA GIER "PLAY"

PLAY HURTOWNIA GIER

ZAMÓW!
(022) 833-08-09
0601-22-50-96
www.play-cd.com

IPS COMPUTER GROUP

PROMOCJA! SUPER CENY

Tytuł	Cena
BROKEN SWORD 2 (PL)	49
CROC	49
WARHAMMER DARK OMEN	49
REDLINE RACER	49
ULTIMATE RACE	49
BLADE RUNNER	59
POSTAL	49
EMERGENCY (PL)	49
FIFA 99	138
DARK COLONY	49
TOMB RAIDER 3	148
KNIGHTS&MERCHANTS (PL)	49

PROPOZYCJE Z NASZEJ OFERTY

ACE VENTURA (PL)	69 zł
AD 2044	39 zł
[redacted] 1602 (PL)	155 zł
ATLANTIS (PL)	88 zł
BLOOD	59 zł
BROOD WAR	79 zł
CHESSMASTER 6000	149 zł
COMMANDOS	149 zł
CONSTRUCTOR	99 zł
CREATURES 2	145 zł
DARK REIGN	49 zł
DUNE [redacted]	155 zł
DUNGEON KEEPER	49 zł
ENC. [redacted]. FOGRA [redacted]	95 zł
EARTH 2140 (PL)	49 zł
F15	139 zł
FALL OUT 2	155 zł
FIGHTER PILOT	99 zł
FINAL FANTASY VII	155 zł
GETTYSBURG	49 zł
GOLD GAMES 2	119 zł
GRIM FANDANGO	169 zł
HALF LIFE	155 zł
HEXEN II	49 zł
HOPKINS [redacted]	89 zł
I.A.F.	139 zł
IMPERIUM GALACTICA	59 zł
INDUSTRY GIANT	130 zł
KSIĄŻE I TCHÓRZ (PL)	49 zł
LANDS OF LORE 2	49 zł
FREDDY	39 zł
LEGACY OF KAIN	49 zł
LEMMINGS PACK (PL)	49 zł
LEW LEON	49 zł
ENC. PWN 1999	219 zł
EURO [redacted] REWARD	345 zł
LIGA POL. MANAGER 98 (PL)	99 zł
LOMAX (PL)	49 zł
M.I.A	139 zł
MONAKO GRAND PRIX [redacted]	99 zł
MONKEY ISLAND [redacted]	79 zł
MORTAL KOMBAT 4	139 zł
MUPPET TREASURE ISLAND	49 zł
NBA LIVE 1998	69 zł
[redacted] LIVE [redacted]	139 zł
NEED [redacted]	139 zł
NHL LIVE 1999	139 zł
NITRO RIDERS+INTERST 76	99 zł
ODDWORLD	49 zł
P. L. FOOTB. MANAGER [redacted]	139 zł
PANZER COMMANDER	145 zł
POPULOUS 3 (PL)	139 zł
PYŁ	139 zł
QUAKE I	59 zł
QUAKE II GROUND ZERO	99 zł
RAILROAD TYCOON II	145 zł
RAINBOW SIX	145 zł
REAH + [redacted] 2044	139 zł
REFLUX (PL)	50 zł
SENSIBLE SOCCER 98	49 zł
SETTLERS II (PL)	39 zł
SETTLERS 3 (PL)	149 zł
SHADOWS OVER RIVA	29 zł
SIN	149 zł
SPEC OPS	125 zł
SPELLCROSS (PL)	49 zł
STAR WARS: [redacted]. THE MAGIC	129 zł
SUB CULTURE	49 zł
THE FIFTH ELEMENT	99 zł
TOTAL AIRWAR	155 zł
TOTAL ANNIHILATION	59 zł
UNREAL	149 zł
VIRTUA CHESS II (PL)	99 zł
WARCRAFT 2 [redacted]	69 zł
WET THE SEX EMPIRE	139 zł
WING COMMANDER 4	69 zł
WING COMMANDER 5 [redacted].	59 zł
WLS [redacted] MICHAEL [redacted]	149 zł
WYSPA 7 SKARBÓW	29 zł
X-FILES GAMES	155 zł
X-WING COLLECTORS	155 zł

SKLEP: WARSZAWA POTOCKA 14 PAW.2

W OFERCIE RÓWNIEŻ PONAD 150 TYTUŁÓW UŻYTKOWYCH I **EDUKACYJNYCH**
ZAPOWIEDZI: SIMCITY3000,F-16,TUROK 2,KKND 2,C&C TIBERIAN SUN,TEST DRIVE 5

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY TELEFONICZNIE LUB LISTOWNIE ZAMÓWIENIA POWYŻEJ [redacted] ZŁ WYSYŁAMY [redacted] NASZ KOSZT PONIŻEJ 50 [redacted] DOLICZAMY 5 ZŁ ZA PRZESYŁKĘ TERMIN REALIZACJI DO 5 [redacted]. PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE PRZESYŁKI. WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY

HURTOWNIA GIER "PLAY"
TEL / FAX .... (022) 833-08-09
TEL .... (0601) 22-50-96
LISTOWNIE: .... 01-652 WARSZAWA
.... UL.POTOCKA 14 PAW.2
E-MAIL .... play-cd@poland.org
INTERNET .... www.play-cd.com
CZYNNE .... PON. - PIĄT. 10.00 - 17.00

PLAY - SKLEP



SPRZEDAŻ HURTOWA

PROPONUJEMY NAJLEPSZE WARUNKI W SPRZEDAŻY HURTOWEJ GWARANTUJEMY NAJNIŻSZE CENY SZYBKĄ WYSYŁKĘ NA NASZ KOSZT MATERIAŁY REKLAMOWE AKTUALNĄ INFORMACJĘ O NOWOŚCIACH

SONY

Action

KOMPUTERY PC

SPRZEDAŻ
HURTOWA I DETALICZNA

[redacted] PLAYSTATION - [redacted] - AKCESORIA

ŁÓDŹ ul.PIOTRKOWSKA 40 tel. [redacted] 93 [redacted] tel./fax 633 35 74

PC GAMER Po Polsku

Nr 1/99 CENA

Warzone 2100, Viper Racing, Rival Realms

KART 3D CZĘŚĆ 2

THIEF: THE DARK PROJECT
Jedna z najbardziej oryginalnych gier!

30 STRON RECENZJI!
Fighter Pilot, Fallout 2, European Air War Sim, Riverworld, F-16, Havoc, FIFA 99, Peoples General, i inne...

Współtwórca Theme Park
DEMIS HASSABIS
wywiad dla PC Gamera

WARGASM
Czy wojna może stać się sztuką?

SETTLERS III

ZAPOWIEDZI
Braveheart
Discworld Noir
Rally Championship 99
RollerCoaster Tycoon

SPECIAL REVIEW!
Baldur's Gate

RECENZJE
Wargasm
King's Quest VIII
Trespasser
Apache Havoc

WYWIAD Z
Demisem Hassabisem
WSPÓŁTWÓRCĄ „BLACK & WHITE"

NA COVER CD
16 GRYWALNYCH DEM!

BONUS AKTUALNA BAZA
SOLUCJI

PLUS!
NOWE TRAINERY I PATCHE
UWAGA! POLSKIE MENU



NOWA SZATA GRAFICZNA!

PC Gamer

POLSKA EDYCJA NAJPOPULARNIEJSZEGO PISMA O GRACH NA PC!

Pismo wydawane jest w Polsce przez © Computer Graphics Studio od 1996 roku, lidera na rynku prasowym w dziedzinie elektronicznej rozrywki. Tytuły wydawane przez CGS: PC Gamer Po Polsku, Oficjalny Polski PlayStation Magazyn, Gry Komputerowe, PSX Fan i Amiga Computer Studio.

W SPRZEDAŻY OD 28.12.98

KONKURS





&

MINDSCAPE



Prześlij odpowiedzi na poniższe pytania na adres:
OPTIMUS S.A., ul. Nawojowska 118;
43-300 Nowy Sącz

1. Kto wydaje komputerową grę bitewną Warhammer 40,000?
2. W którym stuleciu rozgrywa się akcja gry Warhammer 40,000?
3. Czy Mindscape jest wydawcą gry komputerowej gry bitewnej Warhammer 40,000?



A możesz otrzymać nagrody:

3 nagrody główne:

* plakat Warhammer 40,000 + zestaw podstawowy;
* Warhammer 40,000 Chaos Gate -gra komputerowa;
* plakat A0.



7 nagród pocieszenia:

* 7 gier Final Liberation;
* 7 zestawów figurek.

Dodatkowo jeden z uczestników otrzyma 2 metrowy stojak reklamowy z wizerunkiem Space Marine.



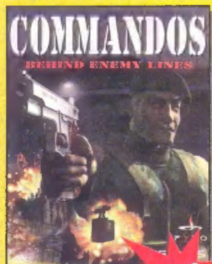


Gra bitewna Warhammer 40,000 Chaos Gate jest dystrybuowana w Polsce przez Optimus S.A., tel.: (018)-444-0560.

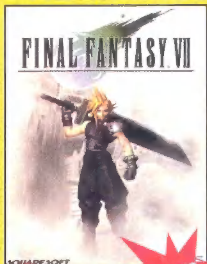
WIELKA ŚWIĄTECZNA PROMOCJA PRENUMERATY

WYBIERZ SWOJĄ GRĘ ZA DARMO!

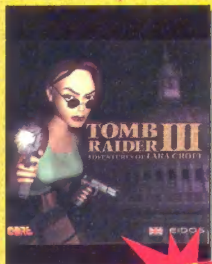
__Każdy__ kto do końca listopada br. zamówi w redakcji roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma __za darmo grę__ komputerową na PC! Możesz wybrać dowolny tytuł z 6 zamieszczonych poniżej gier.



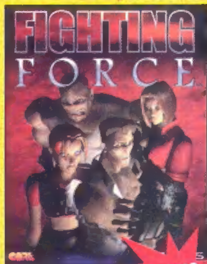
COMMANDOS



FINAL FANTASY VII



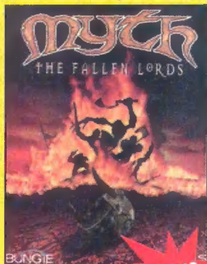
TOMB RAIDER 3



FIGHTING FORCE



THIEF



MYTH: FALLEN LORDS

__Jak zamawiać.__ Koszt rocznej prenumeraty „GK CD" wynosi 119,40 zł. Taką kwotę należy przesłać na adres redakcji przekazem pocztowym. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego, wypełnić standardowy blankiet (czerwony) na przekaz pieniężny, a na jego odwrocie, w miejscu na korespondencję, należy napisać drukowanymi literami, czego dotyczy wpłata – w tym wypadku np. prenumerata „GK CD" od numeru 2/99, zamawiam grę „Fighting Force", adres zamawiającego (jeszcze raz, nigdy nie zaszkodzi!).
__Adres redakcji:__ Gry Komputerowe, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

NIE ZWLEKAJ! WAŻNE DO 31.01.99

